TERRY BROOKS
IL DRUIDO SUPREMO DI SHANNARA 1
JARKA RUUS
(High Druid Of Shannara. Book One. Jarka Ruus, 2003)

A Judine
la mia compagna preferita
all'inizio di un nuovo viaggio

VISIT…

1

Grianne sedeva al tavolo di lavoro, sola nella sua stanza immersa nelle ombre del tramonto e nella solitudine della sera. I suoi pensieri erano ancora più cupi della notte che s'approssimava e ancora più grevi dell'intera massa della Fortezza di Paranor. Da qualche tempo aveva preso l'abitudine di ritirarsi presto, in apparenza per lavorare, ma in realtà soprattutto per

pensare, per riflettere sulle delusioni degli insuccessi odierni e sull'assenza di prospettive per l'indomani. Nella torre centrale della Fortezza regnava il silenzio, e quel silenzio le concedeva una tregua momentanea nella lotta tra lei e coloro ai quali avrebbe dovuto comandare. Durava poco, solo il tempo in cui rimaneva chiusa nella sua stanza. Senza quella piccola consolazione quotidiana sarebbe impazzita dalla disperazione.

Non era più una ragazzina, non era neppure giovane, anche se manteneva l'aspetto di un'adolescente: la pelle chiara e luminosa era ancora priva di rughe e di opacità, gli occhi erano ben limpidi e di un incredibile azzurro, i movimenti sicuri e fermi. Quando si guardava allo specchio, cosa che aveva sempre fatto di rado, vedeva la ragazza di vent'anni prima, come se il tempo si fosse miracolosamente fermato. Ma mentre il suo corpo era rimasto giovane, il suo spirito era invecchiato. La responsabilità la invecchiava più del trascorrere del tempo. Solo il Sonno Magico, se avesse deciso di ricorrervi, avrebbe fermato la consunzione del suo cuore, ma non intendeva cedere, almeno per ora. Non le era possibile: era l'Ard Rhys del Terzo Consiglio dei Druidi, il Druido Supremo di Paranor, e finché avesse occupato quell'incarico il sonno, di qualsiasi tipo, sarebbe stato un bene raro.

Il suo sguardo corse alle finestre, orientate a ovest, nella direzione dove il sole era già sceso al di sotto dell'orizzonte e la luce che ancora rischiarava il cielo cominciava ormai ad affievolirsi. Pensò che anche la sua stella cominciava a tramontare, che la sua luce svaniva. Il tempo che aveva a disposizione era finito, le sue possibilità si estinguevano. Se ne fosse stata in grado, avrebbe cambiato quello stato di cose, ma ormai temeva che la situazione le fosse sfuggita di mano.

Sentì giungere Tagwen prima ancora di vederlo: udì i suoi passi cauti e leggeri nel corridoio al di là della porta aperta, colse la preoccupazione nel suo silenzio.

«Entra, Tagwen» gli disse, quando sentì che era vicino.

Il nano si presentò alla porta e si fermò sulla soglia, senza entrare, rispettando quel luogo che era soltanto di Grianne. Anche lui cominciava a invecchiare, dopo vent'anni di servizio. Era il solo assistente che avesse mai avuto e il tempo da lui passato a Paranor corrispondeva a quello di Grianne. Il suo corpo massiccio e nodoso era ancora forte, ma i suoi movimenti cominciavano a rallentare e a volte, quando le articolazioni gli si irrigidivano per il troppo uso, gli sfuggiva una smorfia. Ma aveva gli occhi gentili, e questo l'aveva spinta a sceglierlo, perché il particolare indicava la sua natura più profonda. Tagwen la serviva perché rispettava quello che stava

facendo, capiva la sua importanza per le Quattro Terre, e non la giudicava mai per i successi o i fallimenti, anche quando gli insuccessi prevalevano.

«Signora» la salutò con la voce roca, aspra come il fruscio della ghiaia. Mentre si chinava, la sua faccia barbuta e coperta di rughe sparì per qualche istante nell'ombra. Un inchino strano, rigido, che il nano le aveva rivolto fin dall'inizio.

Si sporse verso di lei, come per condividere un segreto che rischiava di essere origliato da altri.

«È arrivato Kermadec.»

Grianne si alzò di scatto. «Non deve entrare nella Fortezza» rispose decisa.

Tagwen scosse la testa. «È in attesa alla porta Nord e chiede di parlare con te.» Il nano serrò le labbra, con aria cupa. «Dice che è urgente.»

Grianne prese il mantello, se lo gettò sulle spalle e uscì nel corridoio; mentre passava davanti al nano, gli toccò una spalla con fare rassicurante.

Quando fu sulla scala, al di sopra del suono ovattato dei propri passi udì alcune voci: echi di conversazioni che le giungevano dai piani inferiori. Cercò di distinguere le parole, ma non ne fu in grado. Parlavano certamente di lei, lo facevano senza sosta. Si chiedevano perché si ostinava a essere il loro capo, perché presumeva di potere ancora ottenere qualche risultato dopo tanti insuccessi, perché non ammetteva che il suo tempo era passato e che il suo posto spettava ormai ad altri. Senza dubbio alcuni sussurravano che la si doveva allontanare con la forza, volente o nolente. Altri suggerivano sistemi ancora più sbrigativi.

Intrighi da Druidi. I corridoi di Paranor ne traboccavano, e lei non riusciva a fermarli. Per ordine di Walker, al ritorno nelle Quattro Terre dalla Parkasia aveva costituito quel Terzo Consiglio, aveva accettato il ruolo di capo e il destino di guida per coloro che aveva chiamato a sé, la responsabilità di ricostruire l'eredità dei Druidi come dispensatori di conoscenza alle Razze. Lei era divenuta il cuore del nuovo Ordine, all'inizio formato da coloro che le erano stati inviati dal re degli Elfi, Kylen Elessedil, dietro insistenza del fratello Ahren. Altri si erano poi aggiunti, di altre terre e di altre Razze, richiamati dalla prospettiva di apprendere gli usi della magia. Tutto questo era successo vent'anni prima, quando le speranze erano ancora vive e tutto sembrava possibile. Il tempo e l'incapacità di apportare qualche rilevabile cambiamento nel pensiero e nell'atteggiamento di coloro che governavano quelle terre e quelle Razze avevano consumato gran parte dell'ottimismo. Rimaneva una sorta di disperazione e di ostinazione

nell'aggrapparsi alla convinzione di non dover cedere.

Ma questo non era sufficiente, né ora né mai. Non certo per una persona uscita da un'oscurità talmente assoluta da far credere impossibile ogni redenzione, non certo per Grianne Ohmsford, che un tempo era la Strega di Ilse ed era diventata Ard Rhys per espiare quella colpa.

Raggiunse il piano più basso della Fortezza, il lungo corridoio che collegava le sale di riunione alle stanze private di coloro che l'avevano seguita a Paranor. Ne scorse alcuni, ombre che scivolavano lungo i muri come macchie d'olio alla luce delle lampade senza fiamma che illuminavano i corridoi. Alcuni le rivolsero un cenno, un paio le rivolse qualche parola di saluto. Ma la maggior parte si limitò a lanciarle un'occhiata preoccupata e ad accelerare il passo. Avevano paura di lei e non si fidavano, quei Druidi che Grianne aveva accolto nel suo Ordine. Non riuscivano a fidarsi e lei non trovava il coraggio di biasimarli.

Terek Molt usciva da una stanza, mentre lei passava; la salutò con un brontolio poco amichevole, una sfacciata espressione di sfida. Grianne, che conosceva i suoi veri pensieri, sapeva che l'uomo la temeva, ma la odiava ancor più di quanto la temesse. Lo stesso valeva per Traunt Rowan, Iridia Eleri e un paio d'altri. Shadea a'Ru andava ancora più in là: le sue occhiate cariche di veleno erano così apertamente ostili che non c'era più comunicazione tra loro, e la situazione sembrava ormai irrimediabile.

A quei pensieri chiuse d'istinto gli occhi e si domandò cosa fare contro quelle vipere, quali azioni che non avessero ripercussioni al di là di quanto era pronta ad accettare.

Il giovane Ceryson Scyre le passò davanti e le rivolse un cenno della mano e un sorriso: il viso era disteso e senza ombra di colpa, il suo entusiasmo evidente. Era come un faro luminoso in una notte scura e Grianne si rallegrò della sua presenza. Nell'Ordine rimaneva qualcuno che credeva ancora in lei. Non si era mai aspettata amicizia e neppure compassione da coloro che l'avevano seguita, ma aveva sperato nella fedeltà e nella responsabilità nei riguardi della sua carica. Era stata sciocca a crederlo, e ormai non si faceva più illusioni. Forse si poteva dire che oggi si limitava a sperare che la ragione prevalesse.

«Signora» la salutò Gerand Cera, a bassa voce, chinando la testa, mentre le passava davanti; era un giovane alto e dinoccolato, con un'aria assonnata e il volto spigoloso e minaccioso.

Ce n'erano troppi, Grianne non era in grado di controllarli tutti in modo adeguato. Correva un grave rischio ogni volta che scendeva in quei corri-

doi. Là, nel posto dove avrebbe dovuto essere al sicuro nell'Ordine fondato da lei stessa. Era una follia.

Giunta alla fine del corridoio, uscì nella notte, attraversò una serie di cortili collegati tra loro e arrivò alla porta Nord. Ordinò alla guardia di lasciarla passare e i Troll di sentinella obbedirono, impassibili e silenziosi. Grianne non conosceva i loro nomi, sapeva solo che erano lì per ordine di Kermadec e questo bastava ad assicurarle la loro fedeltà. Qualunque cosa fosse successa in quella compagnia un tempo fedele e ora progressivamente sempre più staccata da lei, i Troll sarebbero rimasti al suo fianco.

Sarebbe stato necessario servirsi di loro? Un mese addietro avrebbe detto di no. Il fatto che ora si ponesse la domanda dimostrava quanto fosse peggiorata la situazione.

Si portò ai margini della spianata, davanti alla parete di alberi che segnava l'inizio della foresta, e si fermò. Un gufo attraversò in volo l'oscurità, cacciatore silenzioso. Anche lei era una cacciatrice. Sentì all'improvviso un legame con il rapace, talmente forte da farle desiderare di essere in volo anche lei, di lasciarsi dietro tutto, di tornare all'oscurità e alla solitudine. Allontanò il pensiero perché non poteva concedersi quel tipo di indulgenza, e fischiò piano. Qualche istante più tardi, una figura si staccò dall'oscurità, quasi di fronte a lei, e venne avanti.

«Signora» la salutò il Maturin, portando un ginocchio a terra e abbassando la testa.

«Kermadec, grosso orso» gli rispose lei, facendo un passo avanti per abbracciarlo. «Come sono lieta di vederti!»

Dei pochi amici che aveva, Kermadec era forse il migliore. Grianne lo conosceva fin dalla fondazione dell'Ordine, quando si era recata nel Nord a chiedere aiuto alle tribù dei Troll. Nessuno aveva mai pensato di farlo e la sua richiesta era stata sufficiente a far convocare d'urgenza un Consiglio delle Nazioni. Grianne non aveva voluto sprecare l'occasione che le era stata offerta. Si era recata al Consiglio, aveva parlato della sua missione, del suo ruolo quale Ard Rhys di un nuovo Consiglio dei Druidi, il terzo dall'epoca di *Galaphile*. Aveva dichiarato che il suo nuovo Ordine avrebbe accettato membri di tutte le nazioni, inclusi i Troll. Non era ammesso alcun pregiudizio, il passato non aveva posto nel presente. I Druidi ripartivano dall'inizio, e perché l'Ordine potesse avere fortuna, tutte le Razze dovevano farne parte.

Kermadec era stato uno dei primi a farsi avanti, offrendo l'appoggio della sua vasta nazione, della sua gente e delle sue risorse. Attirato dall'offerta

di Grianne e consapevole dell'importanza di un Consiglio dei Druidi aperto a tutte le Razze, aveva dato il suo assenso ancora prima della riunione. I suoi Troll delle Rocce non avevano mai avuto molta predisposizione per la magia, ma erano onorati di prestare servizio nella sua guardia personale. E se avessero avuto l'occasione di dimostrare la loro fedeltà e la loro destrezza, Grianne non si sarebbe pentita della scelta.

E così era stato. Kermadec era rimasto a Paranor per cinque anni e in quel tempo era diventato il suo migliore amico. Più di una volta aveva risolto qualche problema che rischiava di divenire una minaccia. E anche dopo avere terminato il suo turno ed essere tornato a casa, si era assunto il compito di scegliere i Troll che prestavano servizio alla Fortezza.

Alcuni avevano giudicato pericoloso permettere ai Troll di entrare nella Fortezza e ancor più permettere loro di costituire la guardia personale dell'Ard Rhys. Ma Grianne era già stata in luoghi ben più tenebrosi e si era associata a creature ben più pericolose. Era convinta che nessuna razza avesse una particolare predisposizione per il bene o per il male; le Razze, secondo lei, erano composte di singoli individui che potevano essere convinti a scegliere l'uno o l'altro.

Una scelta che valeva pure per i membri del suo Ordine, si disse, anche se avrebbe preferito il contrario.

«Kermadec» ripeté, e il sollievo era evidente nella sua voce. «Dovresti permettermi di liberartene» disse piano il troll, posando una mano enorme su una spalla sottile di lei.

«Dovresti dare una bella ripulita, come si elimina la polvere del giorno prima, e ricominciare da zero.»

Grianne annuì. «Se fosse così facile, ti chiederei aiuto, ma non posso ricominciare tutto una seconda volta. Verrebbe considerata una debolezza dai governi delle nazioni cui ho chiesto appoggio. In tempi come questi, la Ard Rhys non può avere debolezze.» Toccò la mano del troll. «Adesso alzati e vieni con me.»

Lasciarono la radura e s'inoltrarono tra gli alberi, lieti di essere insieme, a loro agio nella notte. Le luci e i suoni di Paranor scomparvero, il silenzio della notte li avvolse. Quella sera l'aria era fresca e profumata, il vento un mormorio tra le foglie nuove della primavera, e portava con sé profumo di legno e di acqua. Presto sarebbe tornata l'estate e i profumi sarebbero cambiati di nuovo.

«Che cosa ti porta al castello?» gli chiese infine Grianne, sapendo che aspettava il suo invito per parlarne.

Il troll scosse la testa. «Una cosa preoccupante. Una cosa che probabilmente tu puoi capire meglio di me.»

Anche per un troll delle Rocce, Kermadec era molto alto. Con la sua statura di quasi sette piedi, giganteggiava sopra di lei. Sotto la pelle, dura come la corteccia di un albero, era tutto muscoli e ossa. Era talmente forte da riuscire a sradicare un albero di medie dimensioni. Grianne non aveva mai visto un altro troll forte e veloce come Kermadec. Ma i suoi pregi non finivano lì. Era un Maturin di trent'anni ed era il tipo d'uomo cui gli altri si rivolgevano istintivamente quando c'era qualche guaio. Saldo e capace, aveva servito la sua nazione con una profondità di sentimenti che smentiva la storia feroce della sua razza. In un passato non molto lontano, i Troll avevano fatto guerra a Uomini, Elfi e Nani con l'intenzione di distruggerli. Dominati dalla loro natura feroce e combattiva, durante la Guerra delle Razze si erano alleati con i poteri più tenebrosi del mondo. Ma questo nel passato, mentre nel presente, dove la cosa aveva più importanza, non si lasciavano trascinare a servire una causa che non fosse sostenuta dalla ragione.

«Hai fatto molta strada per venirmela a dire, Kermadec» commentò Grianne. «Dev'essere importante.»

«Sarai tu a deciderlo» rispose il troll, a bassa voce. «Io non ho visto di persona quello che sto per rivelarti, perciò mi è difficile giudicare. Penso che sarà difficile anche per te.»

«Racconta.»

Kermadec rallentò fino a fermarsi e si voltò a guardarla nel buio. «C'è una strana attività nel Regno del Teschio, signora» disse. «Il rapporto non viene dai Troll delle Rocce, che non amano recarsi in quei luoghi proibiti, ma da altre creature, che vanno laggiù e a volte chiedono un compenso per riferire quello che hanno visto. Ciò che vedono adesso fa venire alla mente altri tempi, più cupi di questi.»

«Il vecchio regno del Signore degli Inganni» commentò Grianne. «Un brutto posto ancora oggi, tutto rovine e ossa sparse. Tracce di malvagità rimangono ancora negli odori e nei sapori di quella terra. Cos'hanno visto le creature di cui parli?»

«Stranezze e cose insolite, più che altro. Fuochi accesi nella notte che al sorgere dell'alba sono già freddi. Piccole esplosioni di luce che suggeriscono la presenza di qualcosa di più del legno che brucia. Odori acri che possono giungere solo da quei fuochi. Macchie scure su pietre piatte che hanno tutto l'aspetto di altari. Segni su quelle pietre che potrebbero essere

simboli. Queste tracce erano occasionali fino a un passato recente, ma ora si vedono quasi ogni notte. Strane cose che prese singolarmente non mi preoccupano, ma che nel loro complesso assumono un aspetto minaccioso.» Respirò a fondo. «Ma c'è dell'altro. Alcuni di coloro che si addentrano nel Regno del Teschio dicono che ai margini delle nebbie e dei fumi si muovono esseri privi di sostanza ma non ancora del tutto formati, riconoscibili come qualcosa di più del frutto dell'immaginazione. Si agitano come uccelli ingabbiati che cercano di liberarsi.»

Grianne s'irrigidì al pensiero di ciò che poteva nascondersi dietro quegli avvistamenti. Qualcosa che veniva evocato attraverso la magia, qualcosa che non apparteneva a quel mondo e che veniva chiamato per servire a uno scopo ignoto. «Quanto sono attendibili queste storie?» chiese al troll.

Kermadec si strinse nelle spalle. «In gran parte vengono dagli Gnomi: gli unici che si recano in quella parte del mondo. Lo fanno perché nelle loro superstizioni considerano sacre quelle regioni. Celebrano i loro rituali in quei luoghi perché sentono di poterne ricavare potere. Mi chiedi quanto siano attendibili.» Rifletté per qualche istante. «Penso che si possa tenere in considerazione ciò che dicono. Soprattutto perché le stesse narrazioni ci sono giunte da altri, oltre che dagli Gnomi.»

Grianne rifletté. Una stranezza da aggiungere a un elenco già molto lungo. Ma quest'ultima non le piaceva, perché se era all'opera la magia, indipendentemente dalle sue finalità, l'origine di quelle pratiche poteva essere sgradevolmente vicina a lei. I Druidi conoscevano la magia ed erano i primi sospetti, ma era loro vietato usarla all'esterno di Paranor. C'erano altre possibilità, ma Grianne non poteva permettersi di ignorare il rischio. «Questi avvistamenti hanno una sorta di regolarità?» chiese infine. «I fuochi e le altre tracce vengono rilevati a intervalli regolari?»

Kermadec scosse la testa. «Nessuno che si sia riusciti a scoprire. Potremmo chiedere agli Gnomi di cercarli, di tenere il conto degli intervalli.»

«Richiederebbe tempo» osservò Grianne. «Meglio impiegarlo andando a controllare di persona.» Sporse le labbra, perplessa. «È quanto sei venuto a chiedermi, vero? Di andare a controllare di persona.»

Il troll annuì. «Sì, signora. Ma verrò con te. Non mi recherei mai da solo in quella regione. Ma con te al mio fianco, sfiderei perfino il mondo dei morti e delle ombre.»

"Fa' attenzione a non vantarti troppo, Kermadec" pensò Grianne. "Le vanterie hanno la brutta abitudine di avverarsi."

Pensò ai suoi impegni per i giorni successivi. Incontri con vari Druidi

per valutare le ricerche che intendevano compiere. Poteva rimandarli. Controllare le riparazioni alla biblioteca che nascondeva le *Storie dei Druidi*. Era necessaria la sua presenza, ma anche questa incombenza poteva attendere. Tre giorni più tardi sarebbe giunto un gruppo di rappresentanti ufficiali della Federazione, probabilmente guidato dal Primo ministro della coalizione. Ma se fosse partita subito sarebbe tornata in tempo. In ogni caso, doveva andare. Non poteva lasciare aperta la questione di quei misteriosi fuochi. Era il tipo di cose che poteva dare luogo a guai su scala molto più vasta. E forse sarebbe bastata la sua comparsa per convincere i responsabili a cessare le loro evocazioni. Una volta saputo che l'Ard Rhys era al corrente dei loro tentativi, forse sarebbero tornati a nascondersi.

Era la sua migliore speranza. Inoltre le dava la possibilità di allontanarsi per alcuni giorni da Paranor e dalle sue follie. Nel frattempo, forse avrebbe potuto studiare un modo per occuparsi degli intrighi che vi ribollivano. Il tempo e la distanza le avevano spesso suggerito nuovi punti di vista su vecchie questioni; forse le sarebbe successo anche questa volta.

«Lasciami avvertire Tagwen» disse a Kermadec «e poi potremo partire.»

2

Lasciarono Paranor a mezzanotte e puntarono a nord, oltre le foreste dei Druidi, con la luna piena che rischiarava loro la strada, e spronando le loro aspettative in modo da superare i dubbi e le paure. Per il viaggio si servirono di Cacciatore, l'averla da guerra di Grianne, anziché di una nave volante dei Druidi, perché l'uccello avrebbe richiamato meno l'attenzione e avrebbe permesso loro di viaggiare più veloci. Una nave richiedeva un equipaggio e un equipaggio richiedeva spiegazioni. Grianne preferiva tenere segreto ciò su cui voleva indagare, almeno finché non ne avesse capito meglio il significato.

Tagwen accolse con stoicismo l'annuncio di quella partenza misteriosa e improvvisa, ma Grianne gli lesse negli occhi la disapprovazione e la preoccupazione. Il nano avrebbe voluto sapere qualcosa di più, avere un suggerimento sulle sue intenzioni per essere di aiuto in caso di necessità. Lei però si limitò a informarlo che doveva allontanarsi per qualche giorno e lo incaricò di sostituirla come meglio poteva. Gli avrebbero rivolto domande, alcuni avrebbero insistito, ma il nano non poteva rivelare ciò che non sapeva. Gli strinse affettuosamente le spalle, gli sorrise in modo rassicurante e scivolò via.

Inutile dire che Tagwen non avrebbe fatto cenno a Kermadec, a meno che lei non avesse fatto ritorno; le visite del troll dovevano sempre rimanere segrete. Erano in troppi a disapprovare quell'amicizia, e il nano non intendeva certo alimentare un fuoco già pericolosamente ardente. Grianne poteva fidarsi del giudizio di Tagwen, in quei frangenti. Era una delle principali caratteristiche del nano: per discrezione e buonsenso era quasi pari a lei. Se ne avesse avuto la propensione, Tagwen sarebbe potuto diventare un buon druido. Ma Grianne, tributatogli questo elogio, lo preferiva così com'era.

Viaggiarono per tutta la notte e gran parte del giorno seguente: un lungo, regolare volo dal Callahorn alle pianure di Streleheim e di lì alle cime della Lama del Coltello e alle rocce, affilate come rasoi, dove giacevano, sparpagliate nella valle, le rovine del Regno del Teschio.

Mentre dirigeva Cacciatore, e l'aria che le fischiava nelle orecchie l'avvolgeva in un suono monotono, ebbe tutto il tempo per riflettere. Su ciò che la attendeva e su ciò che si era lasciata alle spalle. Ma mentre il primo la incuriosiva, il secondo la allarmava.

I suoi tentativi di cominciare una nuova vita erano partiti in modo assai promettente. Era tornata alle Quattro Terre con grande fiducia, aveva riacquistato la sua identità, ricostruito la sua vita, le menzogne che l'avevano indotta all'errore erano state sostituite da verità. Aveva trovato Bek, il fratello creduto morto. Aveva spezzato le catene forgiate dal Morgawr per trattenerla. Aveva combattuto contro lo stregone, con il fratello al fianco, e l'aveva distrutto. L'aveva fatto per ottenere una possibilità di perdono: un perdono che aveva pensato di non poter mai trovare. Il tocco di un druido morente, Walker, che le aveva lasciato sulla fronte una goccia del suo sangue facendo di lei il proprio successore, l'aveva avviata per quella strada. Un destino che non avrebbe mai scelto da sola, ma che le era parso giusto: perciò l'aveva accettato.

Walker era ricomparso a lei al Perno dell'Ade, un'ombra con la visione delle ombre, e le aveva dato la sua benedizione. I Druidi morti e dimenticati le erano passati davanti, le loro ombre si erano materializzate nell'aria, uscendo dalle ribollenti acque del lago nero, le avevano trasmesso le loro conoscenze e avevano condiviso con lei il loro potere. Lei doveva ricostruire il loro Ordine, riprendendo il compito che Walker si era assunto e non era riuscito a portare a termine: chiamare membri di tutte le Razze a costituire un Terzo Consiglio dei Druidi e fondare un nuovo Ordine, nel quale i dettami di un singolo druido non fossero l'unica differenza tra civiltà e a-

narchia, tra ragione e follia. Per troppo tempo era toccato a un solo druido fare la differenza. I pochi che si erano assunti quel compito - Bremen, Allanon e Walker - avevano perseverato perché non c'era nessun altro che potesse farlo al posto loro, e non c'era altra via. Grianne intendeva cambiare quello stato di cose.

Grandi sogni. Grandi speranze.

Ahren Elessedil aveva parlato al fratello, il re degli Elfi Kylen Elessedil, e l'aveva indotto a mandare i primi adepti del nuovo Ordine, un manipolo di Elfi che Ahren aveva condotto di persona a Paranor. Quando Kylen aveva scoperto di essere stato ingannato perché Walker era morto e il suo posto era stato preso dall'odiata Strega di Ilse, aveva cercato di richiamare indietro coloro che aveva mandato. Ma ormai era troppo tardi: gli Elfi avevano giurato fedeltà a Grianne ed erano fuori della sua portata. Per vendicarsi, Kylen aveva cercato di spingere i capi delle altre Razze a mettersi contro di lei ogni volta che aveva potuto. Non era stato difficile con Sen Dunsidan, che era Primo ministro della Federazione e già odiava e temeva Grianne per conto suo. Ma i Nani e i Troll non si erano lasciati convincere con la stessa facilità, soprattutto dopo che Grianne si era recata di persona da loro, aveva parlato nel Consiglio e aveva promesso di mettere l'Ordine a loro disposizione nei limiti del possibile. «Ricordate lo scopo originale dei Druidi» continuava a dire loro. «Se cercate una sorgente di forza per portare pace e buona volontà tra tutte le nazioni, i Druidi sono coloro cui dovete rivolgervi.»

Per qualche tempo, così era stato. Appartenenti di entrambe le Razze si erano recati da lei, alcuni perfino dal Callahorn, perché avevano sentito parlare bene di lei dal comandante dei Corsari Redden Alt Mer e dall'Highlander Quentin Leah, uomini che godevano di grande rispetto. Inoltre, una volta saputo che non era legata alla Federazione, tendevano a pensare che già questa fosse una ragione sufficiente per unirsi a lei. La guerra tra la Federazione e i Liberi si combatteva ancora, possenti armate erano impegnate in combattimento sul Prekkendor, i capi portavano avanti una lotta che era iniziata alla morte di Allanon, una guerra che opponeva tra loro unificazione e indipendenza, diritti territoriali e libera determinazione. I Liberi volevano che il Callahorn fosse indipendente, la Federazione voleva che entrasse nelle Terre del Sud. A volte quel territorio era stato tutt'e due le cose, a volte nessuna.

C'era anche dell'altro, naturalmente, come sempre accade nel caso di guerre tra nazioni. Ma quella era la giustificazione che veniva data, di soli-

to, da coloro che vi prendevano parte, e nel varco lasciato dall'assenza di un tentativo di esaminare razionalmente la questione s'era infilata l'Ard Rhys. Era stata una decisione importante, ma Grianne non sapeva come evitarla. La guerra tra Federazione e Liberi era una ferita aperta che si rifiutava di guarire. Se voleva che le Razze tornassero a unirsi, se voleva che i Druidi potessero di nuovo dedicarsi al miglioramento della vita degli abitanti delle Quattro Terre, occorreva per prima cosa porre fine alla guerra.

Perciò, mentre cercava di mantenere l'equilibrio fra i diversi temperamenti e le diverse aspirazioni di coloro che si recavano a Paranor per studiare le arti dei Druidi, aveva anche tentato di risolvere il conflitto tra Liberi e Federazione. Aveva quindi dovuto trattare con i due capi che più la odiavano: Kylen Elessedil per gli Elfi e Sen Dunsidan per la Federazione. Aveva dovuto rinunciare ai suoi pregiudizi per poter superare i loro. Ed era riuscita a farlo non con le minacce o l'intimidazione, ma mostrandosi indispensabile. Dopotutto, i Druidi possedevano ancora conoscenze negate alle persone comuni, ancor più dopo quanto era successo nella Parkasia. Nessuno dei due capi di stato sapeva esattamente che conoscenze del Vecchio Mondo si fosse procurata e la loro validità. Nessuno dei due sapeva quanto fossero esigue le conoscenze in suo possesso, ma spesso le convinzioni suonano più convincenti della verità. Senza l'aiuto dei Druidi, ciascun contendente temeva di perdere terreno rispetto all'altro. Senza l'aiuto di Grianne, ciascuno temeva di dare all'altro la possibilità di diventare più forte a sue spese.

Sen Dunsidan era un politico. Una volta certo che Grianne non intendeva riproporsi come Strega di Ilse o punirlo per la sua breve alleanza con il Morgawr, si era mostrato assai bendisposto a vedere cosa poteva offrirgli. Quanto a Kylen Elessedil, seguiva le indicazioni di Grianne per non farsi distanziare dal nemico.

Lei giocava quella partita perché non aveva scelta ed era abile come all'epoca in cui era la Strega di Ilse: manipolare le altre persone era per lei una seconda natura. Era un processo lento: la maggior parte delle volte si accontentava delle briciole, in attesa di procacciarsi l'intera pagnotta. A volte, dopo aver visto mantenere, anche se a malincuore, le promesse che le erano state fatte, aveva pensato di essere vicina al successo, e che al seguente incontro avrebbe ottenuto ciò che voleva. Bastava una tregua fra i due perché si aprisse la porta a una soluzione più durevole. Erano due uomini forti, e una piccola concessione dell'uno poteva spingere l'altro a imitarlo. Grianne li orientava tutt'e due verso quella concessione, guadagnava

tempo e credibilità, si metteva al centro dei loro pensieri, avvicinandoli alla soluzione di una guerra che nessuno in fondo desiderava.

Poi Kylen Elessedil era stato ucciso sul Prekkendor, la colpa era stata attribuita a lei e in un istante aveva visto cadere tutti i risultati per cui aveva faticato sei anni.

Verso mezzogiorno, quando fermarono Cacciatore per farlo riposare, Kermadec riaprì la ferita. «Quel re bambino ha messo un po' di buonsenso, signora?» chiese con il tono di voce di chi sa già la risposta.

Grianne scosse la testa. Kellen Elessedil era figlio di suo padre e, se possibile, la odiava ancor più del genitore. Peggio ancora, la accusava della morte del padre e pareva incapace di cambiare idea a tal proposito.

«È un imbecille» commentò il troll. «Morirà come lui, combattendo per qualcosa che agli occhi di ogni persona intelligente è un'assurdità.» Si strinse nelle spalle. «Dicono che i Troll delle Rocce sono bellicosi, ma la storia dimostra che non siamo peggiori degli Uomini e degli Elfi, e in questi ultimi tempi forse siamo addirittura migliori. Se non altro, non portiamo avanti le guerre per cinquant'anni.»

«Si potrebbe osservare che la guerra tra Federazione e Liberi dura da un tempo ancora più lungo» rispose Grianne.

«In qualsiasi caso, è troppo.» Kermadec stiracchiò al di sopra della testa le braccia massicce e sbadigliò. «A che serve?»

Era una domanda retorica e Grianne non si curò di rispondere. Erano passati più di dodici anni da quando i suoi tentativi di trovare una soluzione erano crollati e da allora si era dovuta preoccupare di problemi molto più vicini a lei.

«Tra un po' dovrai cambiare le guardie» le suggerì Kermadec, porgendole l'otre della birra. «Forse dovresti approfittarne per cambiare anche i Druidi.»

«Cacciarli via tutti e ricominciare da zero?» chiese Grianne. Ne avevano già parlato. Kermadec aveva una visione molto semplice del mondo e pensava che Grianne sarebbe stata più tranquilla se avesse fatto come lui. «Non posso.»

«Me l'hai già detto.»

«Sciogliere in questo momento l'Ordine sarebbe visto come una mia debolezza. E allontanare quel pugno di sobillatori che mi danno maggiormente fastidio porterebbe allo stesso risultato. Le nazioni cercano un pretesto per proclamare il fallimento del Consiglio dei Druidi. Soprattutto Sen Dunsidan e Kellen Elessedil. Non posso fornirglielo io. Inoltre, se arrivassi

a tanto, più nessuno verrebbe a Paranor ad aiutarmi. Tutti eviterebbero i Druidi. Devo arrangiarmi con quello che ho.»

Kermadec riprese l'otre della birra e si guardò attorno. Erano ai margini dello Streleheim, rivolti a nord, in direzione delle sagome spigolose e avvolte dalla nebbia della Lama del Coltello. La giornata era tiepida e chiara, e prometteva un'altra notte chiara e illuminata dalla luna in cui esplorare il Regno del Teschio.

«Pensa a quanto è difficile farlo» concluse il troll «prima di ignorare il mio suggerimento.»

Grianne aveva esaminato molte volte le possibili alternative, sebbene preferisse pensare a ristrutturazioni e riordini in modo da isolare i più facinorosi. Ma anche in quel caso doveva procedere con cautela: al primo accenno di debolezza, anche i suoi sostenitori avrebbero cambiato alleanze, e sarebbe stata la sua rovina.

A volte pensava che forse sarebbe stato più semplice fare come chiedevano, rinunciare al suo posto e andarsene. Lasciare che fosse qualcun altro a sbrogliare la matassa. Che qualcun altro si assumesse le responsabilità e gli obblighi di Ard Rhys. Ma sapeva di non poterlo fare. A nessun altro era stato chiesto di prendersi quelle responsabilità; erano state affidate a lei, e da allora nulla era intervenuto a cambiare la situazione. Lei non poteva semplicemente andarsene. Non era in suo potere. Se le fosse comparsa l'ombra di Walker per dirle che era il momento di dimettersi, avrebbe lasciato l'incarico in un batter d'occhio, anche se con un po' di delusione per non essere riuscita a portare a termine il compito. Ma né l'ombra di Walker né quella di qualsiasi altro druido si erano presentate a lei e finché non le avessero tolto l'incarico, non avrebbe potuto andarsene. L'insoddisfazione degli altri non era sufficiente a liberarla.

La soluzione del problema sarebbe risultata molto più facile se fosse stata ancora la Strega di Ilse. Avrebbe eliminato i facinorosi in modo da farne un esempio per gli altri e avrebbe costretto con il terrore i Druidi a obbedirle. Non avrebbe esitato a liberarsi dei suoi problemi in un modo che avrebbe stupito persino Kermadec. Ma aveva rinunciato a quella vita e non intendeva riprenderla. Un'Ard Rhys era tenuta a trovare sistemi migliori per risolvere i suoi problemi.

Verso la fine del pomeriggio avevano attraversato lo Streleheim e, superati i passi inferiori della Lama del Coltello, erano entrati nel paesaggio brullo e accidentato del Regno del Teschio. Grianne sentì il cambiamento dell'aria molto prima di notare quello del terreno. Lo percepiva anche in

sella a Cacciatore, a varie centinaia di piedi di altezza. L'aria era divenuta morta e stantia, aveva l'odore e il sapore della devastazione e del disfacimento. Laggiù non c'era vita, almeno, vita che si potesse riconoscere come tale. La montagna era scomparsa: abbattuta da forze che avevano la potenza di un cataclisma, era crollata sulla testa di coloro che avevano praticato dentro di essa le loro male arti, e oggi era ridotta a un guazzabuglio di rocce dove poco cresceva e ancor meno trovava riparo o alimento. Era una terra desolata, spoglia e grigia ancor oggi, dopo mille anni da quell'evento, e probabilmente ne sarebbero dovuti passare altri mille perché cambiasse. Perfino dopo un'eruzione vulcanica, lungo le colate di lava la vita, decisa e resistente, finiva prima o poi per ritornare. Ma non laggiù. In quella regione la vita era negata.

Ignorando l'aspetto del luogo e le sensazioni che destava, nonostante pesasse su di loro con insistenza opprimente, descrissero un ampio cerchio sulle rovine per cercare il luogo dove erano stati visti i fuochi e i lampi improvvisi. Lo trovarono infine, dopo un'ora di ricerche, in fondo a una lunga sporgenza rocciosa, in mezzo a un gruppo di massi che affioravano come ossa dal terreno. Un anello di pietre circondava i resti di un fuoco e tracce di materia oleosa, lasciate da ciò che era stato bruciato. Quando Grianne lo vide dall'aria, non riuscì a capire come fossero riusciti ad arrivarci, tanto meno a servirsi di quell'altare naturale. Il luogo era circondato da barriere di roccia, con crepacci profondi e bordi taglienti come vetro. No, si corresse: per salire fin là bastava un'averla o un Roc, o una piccola nave volante molto manovrabile, ma vi si poteva arrivare. Quale dei tre mezzi avevano usato? Accantonò la domanda e la rimandò a un momento successivo.

Fece posare l'averla sull'altra estremità della sporgenza rocciosa, poi smontò e si diresse con Kermadec verso il cerchio di pietre.

«Qualche genere di sacrificio» commentò il troll, osservandolo con inquietudine e guardandosi attorno a scatti, come un uccello in gabbia. Quel luogo non gli piaceva e rimpiangeva di esserci, nonostante la presenza di Grianne. Era un luogo pieno di cattivi ricordi per i Troll, anche dopo tanti anni. Il Signore degli Inganni era morto e non poteva più ritornare, ma la sua presenza indugiava ancora in quei luoghi. Nella storia dei Troll, nessuno aveva recato altrettanto danno alla psiche collettiva della razza. I Troll non erano superstiziosi come gli Gnomi, ma credevano nella trasmissione del male dai morti ai vivi. Lo credevano perché ne avevano fatto l'esperienza, e temevano che succedesse di nuovo.

Grianne chiuse gli occhi e per qualche istante esaminò l'ambiente con gli altri sensi, cercando di leggere nell'aria cos'era successo. Scoprì i resti di una possente magia, la presenza di sortilegi che non avevano lo scopo di guarire o di aiutare. Nei frammenti che rimanevano nell'aria lesse una sorta di evocazione. A quale scopo? Non era in grado di determinarlo, anche se l'odore le suggeriva qualcosa che moriva, ma non in fretta. Osservò il focolare, e nelle macchie di grasso lesse le tracce di un sacrificio eseguito per fini innominabili.

«Non mi piace» commentò a bassa voce.

Il troll si avvicinò. «Cos'hai trovato, signora?»

«Finora niente. Niente di definibile.» Alzò gli occhi verso di lui, fissò il suo volto piatto e privo di espressione. «Forse lo scopriremo questa notte, quando l'oscurità nasconderà la creatura che considera tanto attraente questo luogo.»

Legò l'averla a una certa distanza dall'altare, in mezzo alle rocce dove il gigantesco uccello non poteva essere visto, gli diede cibo e acqua e gli parlò per calmarlo, in modo che non s'innervosisse per ciò che poteva succedere. Fatto questo, consumò un pasto freddo con Kermadec, guardò la luce ritirarsi dal cielo e la sera scendere sotto forma di una coltre piatta e incolore che avvolse il mondo e lo fece svanire come fumo. Non ci fu tramonto, non ci fu cambiamento nell'aspetto della terra e del cielo, a parte una breve transizione dalla luce al buio. Quel repentino crepuscolo provocò in Grianne il dileguarsi della speranza per lasciare il posto alla disperazione.

Allontanò dalla mente i pensieri cupi, ma non riuscì a reprimere l'avversione per il luogo. Era un territorio maledetto per tutte le cose viventi, un deserto cui non apparteneva. La disperazione e l'isolamento davano la sensazione che per alcune trasgressioni non vi potesse essere perdono. Anche se fosse vissuta per altri mille anni, ben difficilmente avrebbe visto tornare la vita nel Regno del Teschio. E forse, dati i tipi di vita che potevano allignare in un simile luogo, era meglio così.

«Dormi» disse a Kermadec. «Monterò la guardia per la prima metà della notte.»

Il troll annuì con un brontolio e in pochi secondi si addormentò. Grianne provò invidia per un riposo che arrivava così in fretta. Osservò per qualche minuto il troll. Nell'oscurità la sua pelle sembrava più liscia: il suo corpo privo di peli e il volto dai lineamenti indistinti gli davano l'aspetto di una figura scolpita nella pietra. L'agilità l'aveva colpita. Era come una lince della brughiera, grande, forte e scattante. Le piaceva più di chiunque altro.

Non per il suo aspetto, ma per ciò che era. Diretto e privo di complicazioni. Non che fosse lento a comprendere o bellicoso; non era né l'uno né l'altro. Ma Kermadec non complicava mai le cose per troppa analisi o per ansia di discussione. Quando c'era bisogno di fare qualcosa, agiva nel modo più veloce possibile e impiegando il minimo sforzo. Aveva un codice di condotta che l'aveva sempre guidato nel modo migliore e Grianne pensava che non se ne fosse mai scostato. Rimpianse che la sua vita non fosse altrettanto lineare.

Il tempo scivolò via e Grianne vide la luna alzarsi e le stelle costellare il cielo di minuscoli punti. Le rocce attorno a lei rimasero silenziose. Il focolare, l'anello di rocce che lo circondava e che nell'oscurità sembrava fatto di sagome di Gnomi ricurvi, rimaneva spento. Nessuno comparve. Forse non sarebbe successo nulla, quella prima notte, la sola in cui poteva essere lì. Forse chi aveva acceso i fuochi e creato i lampi si era accorto della sua presenza e si teneva lontano. Si chiese se avrebbe potuto fermarsi un'altra notte, nell'ipotesi che non succedesse nulla nelle ore successive. Ma non c'era alcun motivo per farlo: la sua presenza era soprattutto una reazione istintiva a ciò che temeva potesse accadere, non a ciò che era realmente accaduto.

Poi, verso mezzanotte, nel focolare si accese bruscamente una fiamma.

Accadde senza preavviso e senza motivo. Non era comparso nessuno ad accenderla, non c'era legna da bruciare, non s'erano viste scintille. Ma il fuoco ardeva con vigore, luminosissimo, alimentandosi da sé nell'aria.

Grianne balzò subito in piedi. «Kermadec!»

Il troll delle Rocce si alzò e la raggiunse, poi fissò con lei quella fiamma, senza parlare. L'intensità del fuoco saliva e scendeva come se la fiamma respirasse, come se l'aria cambiasse in modo indefinibile, prima dando forza all'origine invisibile della fiamma, poi succhiandola via. Tutt'intorno, illuminati dai tentacoli di quella luce, gli ammassi di rocce parevano spettatori fantasma. Grianne si avvicinò con cautela, un passo o due alla volta, gli occhi che esploravano rapidi le ombre nel tentativo di scoprire se celavano qualcosa. Qualcosa doveva esserci, qualcosa doveva avere acceso quel fuoco. Ma non riuscì a scoprire alcun segno di vita, alcun essere vivente, tranne lei stessa e Kermadec. Qualcuno aveva acceso le fiamme da un altro luogo: una persona o un'entità che non aveva bisogno di essere presente per compiere le sue magie.

«Signora!» sussurrò Kermadec.

Al di sopra del fuoco erano comparsi alcuni lampi di luce, improvvise

macchie chiare che facevano pensare a piccole esplosioni. Ma non facevano alcun rumore e non lasciavano residui di fumo o di cenere: parevano uno sciame di lucciole giganti. Si muovevano in cerchio, allargandosi e sollevandosi a mano a mano che il loro numero cresceva. Sotto, immutabile, il fuoco continuava ad ardere.

Grianne tastò con la sua magia lo spazio, per esplorare quell'insieme di aria incendiata e di luce senza fuoco, e si servì del canto magico per cercare quel che era presente laggiù e lei non riusciva a vedere. Trovò subito un'altra magia, potente e intensa, proveniente da un altro livello e diretta a quel punto. Proprio come aveva supposto. Scoprì che anche un'altra entità reagiva a quella magia: un'entità che riusciva a trovare presa in quella desolazione mentre non sarebbe riuscita a farlo in una terra meno avvelenata. Non era qualcosa cui potesse dare un nome, ma c'era, e premeva contro il fuoco e la luce.

"Come un volto che si affaccia alla finestra" pensò Grianne all'improvviso.

Forse non da un punto di questo mondo, ma da un altro piano di esistenza.

Provò a indagare meglio con la sua magia, cercò di raggiungere l'entità, di generare una risposta che rivelasse qualcosa di più. E i suoi sforzi furono premiati: quasi subito qualcosa di piccolo e scuro comparve ai margini della luce, una sorta di fantasma uscito dai mondi sotterranei, con un abbozzo di forma ma privo di definizione precisa. Entrava e usciva dalla zona illuminata come un bambino che gioca a nascondino: un istante era nella luce, l'istante successivo era nell'ombra, senza rivelarsi mai del tutto, senza mostrare mai la sua vera forma.

Kermadec le sussurrò con ansia, in fretta, di indietreggiare, di lasciare più spazio tra lei e l'apparizione. Quel punto non era sicuro, le diceva, era troppo vicino. Lei lo ignorò. Era catturata dal legame che aveva stabilito tra la magia estranea e la propria. Dietro le fiamme c'era un'entità, incorporea e sfuggente, proprio ai limiti della sua portata.

Poi, tutt'a un tratto, smise di nascondersi e le comparve davanti, faccia a faccia, in piena luce, con tutti i suoi contorni e i suoi lineamenti spigolosi. Grianne rimase senza fiato. Era un volto vagamente umano, ma nulla di più. La malvagità mascherava i suoi lineamenti in un modo che Grianne non avrebbe mai creduto possibile, tanto era minacciosa, piena di odio e spietata. Nemmeno all'epoca in cui era la Strega di Ilse aveva mai visto nulla di simile. Ombre scure coprivano quel volto come ciuffi di pelo, e si

spostavano con la luce, ne cambiavano l'aspetto da un istante all'altro. Gli occhi scintillavano come ghiaccio azzurro, freddi e attenti. La guardavano come se l'avessero riconosciuta: chiunque fosse, l'essere nascosto dietro la fiamma conosceva la sua identità.

Grianne scagliò la magia contro l'apparizione, sorprendendo anche se stessa per la violenza e la ferocia. Provò una tale avversione, una tale rabbia, che reagì meccanicamente al pericolo, e colpì prima di riuscire a fermarsi. La magia esplose contro la faccia, che subito scomparve, portando con sé i lampi e le fiamme, e lasciando solo l'oscurità e l'odore della magia che era esplosa e s'era consumata.

Grianne strinse con forza la labbra per non rivelare l'ira destata in lei dall'apparizione. Cercò di riprendere la padronanza di sé e si volse verso Kermadec, che dava segni palesi di nervosismo.

«Va tutto bene?» le chiese subito il troll.

«Sì» lo rassicurò lei. «Ma per un momento mi sono sentita sopraffare. Quell'entità irradiava un tale odio, caro il mio vecchio orso, che temo sia stato un errore lasciarla avvicinare anche solo per quell'istante. Se la cosa non fosse evidentemente assurda, direi che è stata lei ad attirarmi qui.»

"E in effetti c'è riuscita" comprese un attimo più tardi, ma preferì non dirlo al suo compagno. L'entità sapeva che Grianne sarebbe venuta, che avrebbe reagito alle fiamme e alle luci, che si sarebbe avvicinata quanto bastava a sentirne il potere. Voleva farle sapere della sua esistenza. Ma per quale motivo? Cosa voleva? E dove si nascondeva, visto che non era riuscita a scoprirne la presenza? Forse si trovava in un luogo dove non poteva fare più di quanto aveva fatto.

«Dobbiamo fermarci qui un'altra notte?» chiese il troll delle Rocce, in tono cauto.

Grianne scosse la testa. «Penso di avere visto tutto quello che c'era da vedere. Voleremo a Paranor non appena farà luce. Là troverò le risposte a quanto succede qui.»

3

«Abbiamo parlato abbastanza!» esclamò irritata Shadea a'Ru. «Di quante parole abbiamo bisogno? Questa è la migliore occasione che potremo mai avere!» Nessuno fece obiezioni.

Nessuno voleva essere il primo a parlare. Shadea era una donna imponente e li dominava con la mole, oltre che con la forza della personalità.

Alta più di sei piedi, spalle larghe, robusta, aveva combattuto in prima linea sul Prekkendor per due anni; nessuno dei presenti aveva mai dovuto sopportare qualcosa di altrettanto terribile. Il contrasto fra la sua pelle liscia e abbronzata e i corti capelli biondi, spettinati e schiariti dal sole, le dava un'aria di vitalità e di buona salute. Quando entrava in una stanza, tutte le teste si voltavano verso di lei e le conversazioni si arrestavano.

Lì, tuttavia, le reazioni furono diverse. Lì tutti la conoscevano troppo bene per essere qualcosa di più che cauti. Lei passò lo sguardo da un volto all'altro. I suoi occhi azzurri e calcolatori cercarono qualche traccia di dubbio o di esitazione, li sfidarono a nasconderle qualche sfumatura del loro pensiero. Le risposte furono diverse quanto i presenti. Terek Molt non si degnò neppure di restituirle l'occhiata, i suoi lineamenti duri e piatti continuarono a fissare la porta della stanza in cui si svolgeva l'incontro segreto. Sui lineamenti di Iridia, perfetti in un modo che pareva impossibile, compariva un'espressione gelida e distaccata. Né il nano né la donna degli Elfi avevano mai mostrato esitazioni nell'impresa che li accomunava. Se non fosse intervenuta lei a fermarli, ciascuno dei due avrebbe agito da solo già da molto tempo.

Traunt Rowan e Pyson Wence si guardavano con inquietudine. Il problema erano sempre quei due: l'uomo del Sud e lo gnomo. "Codardi" pensò Shadea con ira, anche se si guardò bene dal dirglielo in faccia.

«Chi agisce in fretta, rimpiange a lungo, Shadea» citò il primo, e si strinse nelle spalle.

Lei l'avrebbe ucciso, in quel momento. Era il solo che osasse parlarle in quel modo, e lo faceva per un semplice motivo: lei poteva dargli ordini solo fino a un certo punto, poi lui avrebbe puntato i piedi. Traunt desiderava arrivare a quel risultato quanto lo desiderava lei, quanto lo desideravano tutti, ma era troppo cauto, e questo lo rovinava. Un tratto che gli derivava dall'essere figlio di funzionari della Federazione; nel suo mondo, meno rischi si correvano, meno c'era da perdere.

«Per favore, lascia stare le banalità quando vuoi giustificare la tua riluttanza a fare ciò che è necessario!» gli rispose irritata. «Tu non sei così sciocco, Traunt. Sei sempre stato un uomo intelligente. Possiamo stare ad annusare questa faccenda per tutto il tempo che vuoi, come fa un cane con un osso vecchio, ma non cambierà niente. La situazione non migliorerà mai, se non saremo noi a intervenire.»

«Quella donna li fiuta, i complotti come il nostro» disse Pyson Wence, muovendo con enfasi le mani minute. «Fa' un passo sbagliato con lei, e

puoi trovarti qui sotto per sempre!»

Erano nelle profondità dei sotterranei di Paranor, in una delle stanze usate soprattutto come magazzini. Pareti di pietra li serravano da tutti i lati sotto tonnellate di roccia e di terra: una prigione dove pochi si recavano, salvo che per rifornire le scorte. Era il solo luogo di Paranor dove si poteva trovare un po' di segretezza.

Vi s'incontravano da quasi un anno, sempre quei cinque: Shadea e i suoi quattro alleati, da lei accuratamente scelti e portati dalla sua parte. Li aveva reclutati a uno a uno, accertandosi prima che condividessero le sue idee. Ciascuno di loro nutriva la sua stessa avversione per l'Ard Rhys. Due la odiavano apertamente, tutti volevano che se ne andasse, anche se per ragioni diverse. In una certa misura si completavano tra loro, perché ciascuno portava all'impresa comune una finalità che gli altri non possedevano.

L'uomo del Sud, Traunt Rowan, era forte fisicamente ed emotivamente, un avversario non trascurabile neppure per Shadea, un guerriero che voleva rimettere sulla giusta strada ciò che gli pareva sbagliato.

La strega degli Elfi, Iridia Eleri, aveva il cuore gelido e il carattere tempestoso, ma era dotata di un'intelligenza rapida e, in aggiunta, di un forte intuito. La sua capacità di frenare le emozioni mascherava le sgradevoli verità che l'avevano incamminata su quella strada.

Il nano, Terek Molt, anche se lento e taciturno alla maniera dei Nani, era assetato di potere e ansioso di liberarsi delle regole dell'Ard Rhys per realizzare il destino cui aspirava con tutte le sue forze.

Pyson Wence, così fragile e dall'aspetto disarmato, era un serpente chiuso nel corpo di un supplicante, una rara combinazione di decisione e di istinto traditore. Non era affatto un pagano tribale e superstizioso: usava la propria magia in modo freddo e calcolatore.

L'Ard Rhys aveva qualche sospetto sulle loro vere intenzioni, quando li aveva accolti nell'Ordine? Shadea a'Ru non ne era certa. Era possibile, se non altro per il fatto che la stessa Grianne Ohmsford era stata per tanto tempo una creatura del male, la Strega di Ilse, lo strumento del Morgawr. Aveva trovato il modo di espiare, credeva, e di conseguenza pensava che potessero farlo anche gli altri: un errore doppio da parte di lei, ma un vantaggio per le persone raccolte in quella stanza, in attesa che il destino fornisse loro un'occasione favorevole per liberarsene.

E forse l'occasione era giunta, se la loro impaziente leader avesse avuto l'appoggio che le serviva.

«Vuoi che se ne vada, vero?» chiese a Pyson Wence, con espressione in-

terrogativa. «Viva o morta, basta che non sia più qui?» Si guardò attorno. «E voialtri cosa dite? Avete cambiato idea su di lei? Avete deciso che vi piace come Ard Rhys? Avanti, parlate!»

«Nessuno di coloro che sono in questa stanza e ben pochi di coloro che sono fuori vogliono Grianne Ohmsford come Ard Rhys, Shadea» le rispose Traunt Rowan, con aria annoiata. «Abbiamo già discusso all'infinito la cosa. A impedirci di passare all'azione è solo il rischio di una sconfitta, un rischio molto reale, se posso dirlo. Dopo un fallimento, non ci verrebbe data una seconda possibilità. Perciò prima di accusarci di reticenza, cerca di vedere un po' più lucidamente la realtà della situazione. Quando passeremo all'attacco contro di lei, dovremo essere certi di vincere.»

Lo sguardo di Shadea si posò su di lui con tutto il suo peso e vi si soffermò per alcuni lunghissimi secondi. Gli altri distolsero gli occhi, a disagio, ma non fecero commenti nel timore che Shadea interrogasse loro. Rowan sostenne il suo sguardo, va detto a suo merito, ma con un leggero timore. Shadea sarebbe stata capace di qualsiasi cosa, era risaputo. Quando si destava la sua collera - cosa che succedeva tutt'altro che di rado - si correva un grave rischio. Una persona che l'aveva messa alla prova era già scomparsa. Tutti sospettavano che la responsabile della sparizione fosse lei, compresa l'Ard Rhys, ma nessuno poteva provarlo.

«Non vi avrei convocati con tanta urgenza» continuò la donna, rivolgendosi a Traunt ma passando per un attimo lo sguardo anche sugli altri «se non avessi trovato un modo di eliminarla che non comporta rischi per nessuno di noi. Sono consapevole della possibilità di un fallimento: per quanto noi si studi il piano e si agisca con attenzione, qualcosa può andar male. Il trucco sta nel fare in modo che anche se il piano dovesse fallire, sospetti e accuse non cadano su di noi. In questo caso, comunque, non penso che si possa fallire. Penso che avremo successo e che il risultato andrà al di là delle nostre speranze. Siete pronti ad ascoltarmi?»

Tutti annuirono, o almeno nessuno fece obiezioni. Quanto a Molt, non comunicava mai il suo assenso o il suo dissenso. Si limitava a fermarsi o ad andarsene. I Nani preferivano le azioni alle parole, e questo piaceva a Shadea. Agivano anche in modo diretto, e lei era lieta di avere almeno una persona che diceva quello che pensava, in mezzo a tanti che nascondevano il loro pensiero.

«Aspettate!» disse bruscamente Iridia, alzando di scatto una mano.

Si alzò dalla panca, attraversò la stanza, raggiunse la porta e accostò l'orecchio al legno. La porta era di quercia, spessa tre dita, rinforzata con

bande di ferro e sigillata con la magia per impedire alla sia pur minima eco delle loro parole di uscire. Nessuno dei congiurati voleva che si sapesse della loro presenza laggiù. L'Ard Rhys già sospettava che complottassero contro di lei; a salvarli c'era solo il fatto di non essere i soli a cospirare: Grianne non aveva il tempo di occuparsi di tutti. Tuttavia, se mai avesse scoperto i particolari di quel complotto, li avrebbe eliminati senza pensarci due volte. L'Ard Rhys affermava di non essere più la Strega di Ilse, ma poteva ridiventarlo in un batter d'occhio. E se fosse successo, neppure a Shadea a'Ru sarebbe piaciuto avere a che fare con lei.

Quella era già buona parte del problema, naturalmente. Il fatto che Grianne Ohmsford non fosse solo l'Ard Rhys, ma anche la Strega di Ilse. Non era una cosa che una persona venuta a Paranor per entrare nell'Ordine dei Druidi potesse ignorare: il passato era passato, ma era sempre con te. Lei poteva dire di essere cambiata, di essersi infilata il mantello dell'Ard Rhys per ordine di Walker Boh, di avere ricevuto la benedizione dei Druidi che l'avevano preceduto, e di essersi impegnata a ricostruire il Consiglio dei Druidi e a farne una forza vitale nelle Quattro Terre, poteva affermare di avere promesso di aiutare le Razze a diventare forti, indipendenti e a vivere in pace, a mettere fine alla guerra tra i Liberi e la Federazione, e a introdurre nel mondo un insieme di scienza e magia per il bene comune. Poteva affermare tutto quello che voleva, ma questo non cambiava ciò che tutti sapevano, non cancellava le sue azioni passate. In alcuni casi non c'era niente che potesse cancellarle perché erano troppo vicine, troppo personali. Per esempio Traunt Rowan e Iridia volevano vendetta per gli atti compiuti dalla Strega di Ilse e dimenticati dall'Ard Rhys. Gli altri erano semplicemente ansiosi di impiegare la loro magia e di saziare le loro ambizioni in modi che erano vietati. Ma tutti, per realizzare i loro desideri, dovevano liberarsi di Grianne.

L'insoddisfazione non iniziava e non terminava con i cinque druidi che si erano riuniti segretamente in quella stanza. Si manifestava anche in altri gruppetti isolati, ciascuno dei quali voleva qualcosa di segreto, aveva uno scopo e un desiderio che in qualche modo erano in contrasto con il Terzo Consiglio dei Druidi creato da Grianne Ohmsford. La domanda non era se sbarazzarsi di lei: la domanda era quando farlo. E chi sarebbe stato così intelligente e ardito da portare a conclusione il piano, naturalmente. E poi si sarebbe dimostrato abbastanza forte da prendere il comando dell'Ordine, una volta che Grianne fosse sparita e fosse necessaria una nuova Ard Rhys.

Una piccola parte di Shadea a'Ru, una briciola di razionalità ricacciata in fondo ai più scuri angoli della sua coscienza, era consapevole del fatto che non tutti coloro che si erano recati a Paranor per vivere come Druidi la pensavano come lei. Alcuni ammiravano Grianne e ritenevano che fosse la persona giusta per quella posizione: forte, decisa, esperta e senza paura. Ma Shadea a'Ru non si permetteva di pensare bene di loro, perché così facendo avrebbe potuto credere alla loro fedeltà, e la giudicava una debolezza che non poteva permettersi; meglio vederli come sicofanti e bugiardi, e pensare al modo di eliminare anche loro, una volta che la strada fosse stata sgombra.

Iridia era ancora ferma accanto alla porta, in ascolto. Ora tutti aspettavano lei, la guardavano senza parlare. «Che succede?» chiese infine Shadea, irritata e impaziente.

La strega indietreggiò e fissò la porta come se fosse un nemico da uccidere. La sua diffidenza per tutto e tutti era profonda e senza freni. La stessa Shadea non era esente dai sospetti di Iridia. La strega era una donna bellissima, dotata di grande talento, ma con una profonda vena di malvagità. Aveva la mente di un animale da preda, e i suoi demoni personali vi correvano senza briglia; un giorno avrebbero finito per distruggerla.

«Ho sentito dei movimenti» rispose, tornando con gli altri e lasciando perdere la porta. «Volevo essere certa che l'incantesimo protettivo fosse ancora efficace.»

«L'hai fatto tu» le disse Shadea.

Iridia rispose senza guardarla. «Avrebbero potuto alterarlo. Meglio accertarsene.» Tornò alla panca e si sedette. Per un momento non aggiunse altro. Poi guardò Shadea, come se solo allora si ricordasse di lei. «Che dicevi?»

«Diceva che ha trovato il modo di risolvere il nostro problema con l'Ard Rhys.» Con la sua voce tranquillizzante, Traunt Rowan raccolse il filo della conversazione. «Senza comportare pericoli per noi.»

«Per un colpo di fortuna, sono riuscita a ottenere una pozione» riferì Shadea. «Unita a un incantesimo, produce una magia abbastanza forte da funzionare contro qualsiasi persona, per quanto sia preparata. La pozione è chiamata "notte liquida". Insieme con l'incantesimo, porta la vittima in un altro luogo. Non la uccide: la fa semplicemente sparire. Non si può accusare nessuno perché non c'è cadavere. Non c'è neppure una traccia che faccia capire agli inquirenti cos'è successo. Tutto sparisce nel giro di poche ore, vittima e magia.»

Pyson scosse la testa. «Non esiste una magia del genere. Io le conosco tutte, ho letto descrizioni di quelle che non conosco e di notte liquida non ho mai sentito parlare.»

«Perché non è di questo mondo» replicò Shadea. «Viene dal mondo dove voglio mandare l'Ard Rhys.»

La fissarono con espressione interrogativa. «E che mondo sarebbe?» chiese infine Traunt Rowan.

Ma Shadea scosse la testa. «Oh, no, Traunt. Non intendo dirti di più finché non giurerai fedeltà a me e a quello che vi propongo. Sono stata io a trovare la pozione e intendo serbare per me i particolari. Vi basti sapere che dopo che l'avrò usata, non vedrete mai più l'Ard Rhys.»

«Ma non sarà morta» insistette Pyson Wence, dubbioso. «Se non sarà morta, ci sarà sempre la possibilità che trovi la strada per tornare. Quella donna ha più vite di un gatto. Conosci la sua storia, Shadea. Non è come tutti gli altri. Io la detesto quanto te, ma rispetto la sua capacità di rimanere in vita.»

Shadea annuì come per dargli ragione, ma pensò: "Idiota". «Non tornerà indietro dal luogo dove la voglio mandare, Pyson. Nessuno torna indietro da quel luogo. Inoltre, non rimarrà in vita abbastanza a lungo per poter fare granché. Là ci sono creature molto più pericolose della Strega di Ilse. Una volta partita, non tornerà indietro.»

Vide che erano interessati, ma esitavano ancora. A parte Terek Molt, che annuiva con vigore. «Fallo!» la incitò. «Fallo, te lo dico io. Se hai il modo di eliminarla, fallo subito!»

«E quando succederà?» chiese Iridia.

«Quando tornerà, tra due o tre notti. Per allora posso preparare tutto. Agirò mentre dorme, e sarò così silenziosa che lei non si sveglierà più in questo mondo.»

«Se hai tutto pronto, o puoi averlo entro poco tempo, che bisogno hai di noi?» chiese Traunt Rowan. «Questa è iniziata come un'impresa collettiva, ma mi pare che adesso tu ti sia assunta tutto l'incarico. Noi non abbiamo più niente che ti serva.»

Shadea aveva previsto la domanda e constatò con piacere di essere ancora capace di stare un passo davanti agli altri.

«Potrebbe sembrare vero, ma solo se non rifletti attentamente» rispose. «Il nostro tentativo non avrà successo se non andremo al di là dell'eliminazione di Grianne Ohmsford.»

«Vuoi che ti nominiamo Ard Rhys al posto suo» disse Traunt Rowan a

bassa voce.

«È così?»

Lei annuì. «Sono la persona più adatta. Sono la più rispettata da coloro che dobbiamo indurre a scegliere in fretta una nuova Ard Rhys. Ma non ingannarti, Traunt. Io non mi vedo come un'altra Grianne Ohmsford, un capo che se ne sta per conto proprio, da sola e distante, e non ha bisogno di nessuno. È stata proprio questa sua condotta a renderci suoi nemici. Si ritiene più intelligente e capace, l'unica in grado di determinare cosa è meglio per tutti. Se dovessi anch'io fare come lei, non ci sarebbe alcun miglioramento.»

«Questa è una semplificazione eccessiva» obiettò Pyson Wence. «La nostra avversione per l'Ard Rhys va ben al di là del modo in cui si considera superiore a noi.»

«Vero» ammise Shadea. «Ma l'inaccessibilità e l'isolamento sono il rischio di chiunque occupi il posto di Ard Rhys, una volta che Grianne sia sparita. Ho bisogno di tutti voi per sostenermi, nel caso che il mio piano abbia successo. Ciascuno di voi rappresenta una parte dell'Ordine: tu, Pyson, gli Gnomi, Terek Molt i Nani, Traunt gli Uomini del Sud, Iridia gli Elfi. Non rappresentate tutti i Druidi di ciascun gruppo, ma un buon numero. Siete tra i più forti delle vostre Razze, e in questa veste potete essermi d'aiuto. Senza il vostro sostegno non posso operare come Ard Rhys e ottenere ciò che abbiamo deciso.»

«Ma perché dovresti essere tu l'Ard Rhys?» ribatté seccamente Terek Molt, con espressione cupa.

Shadea non si irritò: parlare in quel modo faceva parte della sua natura. «Perché l'Ordine non è disposto ad accettarti, Terek. Potrebbero accettare Traunt Rowan, ma nessun altro di voi. E a Traunt la carica non interessa.» Lo fissò con aria di sfida. «Dico bene?»

Il nano scosse la testa e le rivolse una smorfia di disprezzo. «Non ho bisogno di essere il capo dell'Ordine: voglio solo vederlo sul cammino giusto, scelto da qualche persona diversa da lei.»

Ovviamente si riferiva a Grianne Ohmsford, ma non voleva pronunciarne il nome. Nel suo modo pacato, era colui che la odiava di più. Se Shadea avesse trovato il modo di ucciderla e incaricato lui, avrebbe accettato senza discutere. Spesso si chiedeva cosa contasse di fare, una volta sparita Grianne. Che scopi poteva ancora avere, dopo avere dedicato tanta energia e tanto tempo all'eliminazione del capo dell'Ordine?

«Dove hai trovato la pozione?» chiese Pyson Wence. «Notte liquida. Se

non è di questo mondo, se viene dal luogo che non ci vuoi rivelare, come sei riuscita a procurartela?»

Shadea scosse la testa. «Non risponderò finché non avrò il tuo giuramento. Per ora ti basti sapere che servirà allo scopo.»

«Te l'ha data qualcuno?» insistette lui. «Hai un alleato segreto? Qualcun altro che appoggia la nostra causa? Hai segreti che non ci confidi, Shadea?»

Ne aveva, naturalmente, ma Pyson non li avrebbe mai scoperti. «Basta con le domande e basta con le risposte» disse, a lui e a tutti. «Voglio il vostro giuramento, il vostro giuramento di Druidi, la vostra parola e il vostro impegno. Dietro quel giuramento c'è tutto ciò che giudicate sacro, e tutti siamo testimoni di quello che dite. Se faccio questo, se vi libero dell'Ard Rhys, mi aiuterete a divenire il nuovo capo dell'Ordine? Sarete con me fino alla morte per compiere quanto vogliamo?»

Iridia Eleri si alzò e lanciò ai compagni un'occhiata gelida. «Hai il mio giuramento. Che quella donna bruci per mille anni nel suo stesso fuoco magico!»

Terek Molt emise un brontolio di approvazione. «Si è meritata l'esilio un migliaio di volte e non m'importa del luogo dove verrà bandita. Fa' quello che devi fare, Shadea. Allontana da noi quella creatura!»

Dopo quelle parole ci fu un lungo silenzio. Traunt Rowan rifletteva, con la testa abbassata e le mani incrociate. Pyson Wence, che sedeva accanto a lui, guardò gli altri, poi Shadea e aggrottò la fronte.

«Se puoi fare quello che dici» disse infine «allora non ho niente in contrario.» Passò lo sguardo da un compagno all'altro. «Ma se Shadea esagera in qualche modo, se il potere della magia che si propone di usare è inferiore a quanto crede, allora voglio essere certo che almeno non si sbagli nella sua sicurezza che quella donna non torni a vendicarsi di noi.»

«Come potrebbe essere, Pyson?» ribatté Shadea. «Pensi che riesca a leggere i nostri nomi sulla superficie di un liquido? O pensi che il liquido possa parlare?»

Pyson si strinse nelle spalle. «Ne sei certa, Shadea?»

«È una pozione rafforzata da un incantesimo! La pozione non appartiene al nostro mondo. L'incantesimo è familiare a decine di persone ed è disponibile a chiunque studia questo genere di cose. Né l'una né l'altro possono condurre a noi. Smettila di fingere di non capire! Se vuoi toglierti da questa impresa, là c'è la porta! Aprila, vattene e sei libero!»

Non che avesse molte probabilità di raggiungerla vivo, pensò cupa, in

attesa che lo gnomo prendesse una decisione. Prima che ci arrivasse, l'avrebbe ridotto in cenere. Ormai era troppo tardi per tirarsi indietro. A quel punto si poteva solo andare avanti.

Forse Pyson lo capì, perché non fece la mossa di alzarsi e si limitò a riflettere. Era così a proprio agio, così tranquillo, con le gambe sotto la panca e le braccia incrociate, da dare l'irritante impressione che dormisse a occhi aperti.

«Hai il mio giuramento, Shadea» disse infine. «Ma...» S'interruppe e inclinò di lato la testa, con espressione pensosa. «Ma credo che il mio giuramento debba essere prestato con riserva finché non saprò dove intendi esiliare l'Ard Rhys. Se non mi parrà abbastanza lontano o sicuro, te lo dirò e mi tirerò indietro.»

A queste parole fecero seguito alcuni mormorii d'assenso, ma Shadea li ignorò perché sapeva che il luogo dove intendeva esiliare Grianne Ohmsford sarebbe piaciuto a tutti. Una volta che l'avessero conosciuto, avrebbero smesso di mormorare.

«E tu, Traunt?» chiese all'uomo del Sud. «Non hai detto niente.»

«Riflettevo» rispose lui, con un accenno di sorriso. «Riflettevo su quanto sia importante il compito che ti affidiamo. Mi pare che all'opera dovrebbe prendere parte almeno un altro di noi, non solo al progetto, ma anche all'esecuzione. Ciò comporterebbe una maggiore dedizione, ed è proprio quello che cerchi. Ci darebbe un senso di partecipazione superiore a quanto hai proposto finora.»

«Comporterebbe anche un rischio maggiore» sottolineò Shadea, che aveva già capito, con irritazione, dove portasse il suo suggerimento. «Due corrono più rischi di essere scoperti di uno solo. La persona che somministrerà la pozione e l'incantesimo deve avvicinarsi all'Ard Rhys in segreto. La rapidità e il silenzio determineranno il successo o il fallimento.»

«Due si possono muovere in silenzio come uno solo» replicò lui, stringendosi nelle spalle. «Però se uno sbaglia, può agire l'altro. Ci offre una certa protezione.»

«Io non intendo sbagliare» rispose lei, in tono gelido, incollerita.

«Tireremo le pagliuzze per vedere chi viene con te» intervenne Iridia, appoggiando l'uomo del Sud.

Pyson e Terek Molt annuirono in segno di assenso. Shadea sapeva capire quando era con le spalle al muro. Non sarebbe riuscita a convincerli senza destare i loro sospetti. «D'accordo» rispose. «Ma solo uno.»

Si alzò e raggiunse una cassa contenente vasellame imballato nella pa-

glia. Prese quattro pagliuzze di uguale lunghezza e ne accorciò una, poi le porse agli altri mostrando una sola delle estremità. Terek Molt scelse la prima. Era lunga. Anche Iridia ne prese una lunga.

Gli altri due si scambiarono un'occhiata, esitanti. Poi Traunt Rowan prese una delle due pagliuzze rimaste. Era quella corta.

«Mi sembra giusto» ironizzò Shadea. «L'idea di farmi accompagnare è stata tua. Adesso dammi la tua parola, Traunt. La tua parola e la tua promessa di druido di stare al mio fianco qualunque cosa accada.»

L'uomo annuì tranquillo. «Le hai sempre avute, Shadea, fin da quando mi hai rivelato le tue intenzioni e mi hai reclutato. La mia dedizione non è mai stata inferiore alla tua.»

"Forse" pensò lei. "Ma non potremo mai esserne certi, perché non c'è modo di mettere alla prova una simile affermazione." Per i suoi scopi, le era sufficiente che sostenesse la sua nomina a nuova Ard Rhys una volta eliminata Grianne. Quando fosse stata a capo dell'Ordine, e nonostante le assicurazioni fornite per ottenere il loro aiuto, tutti i suoi compagni sarebbero stati sacrificabili. I suoi piani andavano ben al di là di Paranor e non comprendevano la loro presenza. «Allora siamo d'accordo» disse, passando lo sguardo da una faccia all'altra, attenta a ogni traccia di esitazione.

«Adesso siamo tutti d'accordo» confermò Traunt Rowan. «Ora spiegaci dove intendi imprigionare l'Ard Rhys. Qual è il luogo dal quale non potrà trovare il modo di tornare a vendicarsi?»

Shadea a'Ru lo disse e sorrise nel vedere le loro espressioni.

4

Sen Dunsidan era una persona cauta. Aveva sempre avuto i suoi buoni motivi per esserlo, ma adesso ne aveva di più, dato che aveva molto di più da perdere. I successi che aveva ottenuto nel corso della sua vita erano impressionanti, ma il prezzo che aveva dovuto pagare era stato alto e la ferita non si era rimarginata. Non era il tipo di prezzo che si potesse misurare in termini finanziari. Se si fosse trattato solo di denaro, non sarebbe diventato tanto cauto. Il prezzo era stato un pezzo della sua anima e una parte della sua ragione. Era stato psicologico ed emotivo, e gli aveva tolto quasi tutto ciò che assomigliava alla pace della mente.

Non che ne avesse mai posseduta molta. Anche all'epoca in cui era solo il ministro della Difesa della Federazione e doveva dipendere dai capricci della Strega di Ilse, si era compromesso in ogni modo immaginabile per

fare carriera e aumentare il suo potere. La pace della mente non è un bene molto comune, per coloro che sono privi di freni morali. Sen Dunsidan era cauto anche allora, ma non quanto adesso. A quell'epoca si credeva invincibile, troppo intelligente perché qualcuno potesse batterlo in astuzia o usarlo come suo strumento, troppo potente perché osassero sfidarlo. I guai capitavano agli uomini inferiori, non a lui. Anche la Strega di Ilse, nonostante il suo distacco e la sua superiorità, aveva timore di Sen Dunsidan. Sapeva come la donna lo vedeva, come lo vedevano tutti. Un serpente arrotolato e pronto a colpire. Quell'immagine non lo offendeva, anzi, gli piaceva. I serpenti non avevano bisogno di essere cauti, erano gli altri ad averne paura. Era un bene istillare inquietudine in coloro con cui si era costretti a trattare.

Aveva imparato la cautela dopo avere interrotto la relazione con la Strega di Ilse - in realtà l'aveva tradita - per allearsi con il Morgawr, lo stregone suo maestro. Il Morgawr era il più forte dei due e il probabile vincitore nella loro lotta per distruggersi a vicenda. Inoltre era disposto a dare a Sen Dunsidan, in cambio dell'alleanza, ciò che desiderava di più: la possibilità di diventare Primo ministro. Davanti a Sen Dunsidan c'erano due uomini e il Morgawr li aveva eliminati con quelli che erano sembrati un incidente per l'uno e cause naturali per l'altro.

Ma il Morgawr aveva preteso in cambio assai più di quanto si sarebbe mai aspettato. Aveva costretto Sen Dunsidan ad assistere mentre trasformava gli uomini in morti viventi, creature prive di volontà autonoma, cose capaci soltanto di obbedire agli ordini. Peggio ancora, aveva costretto Sen Dunsidan a prendere parte a quelle atrocità: a condurre da lui gli uomini, convincendoli con menzogne, e ad assistere alla loro distruzione.

Quando tutto era finito e il Morgawr se n'era andato, Sen Dunsidan era un uomo diverso: era divenuto Primo ministro e aveva ottenuto un potere così grande da essere superiore a ogni sfida, ma non si era più sentito al sicuro. Distrutto da quanto aveva visto fare a quegli uomini, dall'esserne stato complice, non riusciva a ritrovare il senso di invincibilità che un tempo aveva creduto di non poter perdere. Peggio ancora, non trovava alcuna soddisfazione in ciò che aveva guadagnato. Non riusciva a togliersi dalla mente quegli uomini.

Cominciò a essere ossessionato dalla sua vulnerabilità, dal bisogno di proteggersi per non cadere vittima di ciò che aveva visto: quel bisogno divenne predominante nei suoi pensieri. Le emozioni, già rese ottuse dai suoi crimini precedenti, si pietrificarono. Il suo cuore s'indurì e la sua anima

appassì. Non provava più nulla per nessuno, tranne che per se stesso, e ciò che provava per se stesso era soprattutto paura.

Con il passare degli anni, divenne sempre più instabile, come reazione a paure che non sembrava in grado di controllare.

E quella notte i timori lo assediavano.

Sedeva con impazienza davanti a una parete spoglia, non a una porta. La stanza era in un luogo che non aveva mai pensato di visitare. Era a Paranor, ospite dei Druidi e in particolare della sua vecchia nemica, Grianne Ohmsford. Vent'anni prima, quando la donna era tornata dal viaggio aereo intrapreso per recuperare le antiche magie di un tempo lontano, si era visto morto.

La Strega di Ilse aveva distrutto il suo alleato, il Morgawr, e senza dubbio sapeva chi gli aveva fornito le navi della Federazione. Se fosse stata ancora la Strega, se non fosse successo qualcosa che l'aveva trasformata mentre era lontana, l'avrebbe ucciso subito. Invece l'aveva ignorato, si era ritirata a Paranor, chiusa con le ombre dei Druidi morti, e non aveva fatto nulla.

All'inizio aveva pensato che la donna intendesse giocare con lui come il gatto col topo e aveva atteso stoicamente l'inevitabile. Ma dopo qualche tempo aveva sentito parlare di un nuovo Ordine dei Druidi e di un'Ard Rhys che l'avrebbe guidato. La Strega di Ilse aveva rinunciato al suo nome e al suo passato, dicevano, e non era più quella di una volta.

Era una notizia troppo improbabile per essere presa sul serio, pareva proprio il tipo di dicerie che si rivelavano invariabilmente infondate. Quando però aveva saputo che uomini e donne di tutte le Razze si recavano a Paranor per entrare a far parte del Terzo Consiglio dei Druidi, aveva cominciato a chiedersi se le voci non fossero vere.

Poi era successo l'impossibile. Grianne l'aveva invitato a un incontro in terreno neutrale per discutere il loro rapporto. Sen Dunsidan era andato perché non aveva trovato un motivo per non farlo. Se avesse voluto la sua morte, Grianne avrebbe trovato il modo, e nascondersi nel suo fortino di Arishaig o in un altro luogo qualsiasi delle Quattro Terre non l'avrebbe salvato.

Con suo stupore, la Strega gli aveva detto di non pensare più al passato perché era tempo di guardare avanti. Non avrebbero più stretto accordi simili a quelli che li avevano uniti in precedenza. Non intendeva recriminare su ciò che era stato. Voleva invece aprire una linea di comunicazione tra Paranor e la Federazione, per incoraggiare una fattiva condivisione di idee

e soluzioni dei problemi di reciproco interesse, come la guerra sul Prekkendor, per esempio. Intendeva aiutarlo come poteva nella sua posizione di Primo ministro, condividendo le conoscenze utili ai popoli da lui governati. A sua volta, Sen Dunsidan l'avrebbe aiutata a ridare credibilità e significato all'Ordine dei Druidi, in tutte le Quattro Terre.

Al politico era occorso qualche tempo per adeguarsi a quel nuovo rapporto, ma alla fine aveva ritrovato la vita che aveva dato per persa e aveva aderito di buon grado all'accordo. Nel corso degli anni si erano incontrati varie altre volte, con visite a Paranor da parte di lui e ad Arishaig da parte di lei. Si era discusso e si erano stipulati dei patti, e nel complesso erano andati abbastanza d'accordo.

Questo però non l'aveva mai frenato dal cercare di ucciderla, ovviamente. Gli era impossibile rinunciarvi: chiunque affermasse di essere, Strega di Ilse o Ard Rhys, era troppo pericolosa per lasciarla in vita; niente le impediva di tornare quella di un tempo, rinunciando alla nuova identità e al nuovo ruolo. Ma, soprattutto, Sen Dunsidan sapeva di non essere capace di controllarla. Non controllando lei, non avrebbe controllato i Druidi, e controllare i Druidi era essenziale se intendeva governare le Quattro Terre. Era questa la sua ambizione, e voleva realizzarla. Solo i Liberi lo ostacolavano, ma per eliminare i Liberi bastava trovare il modo di sovvertire i Druidi. Questi affermavano di non appoggiare nessuna delle due fazioni, nel conflitto tra Liberi e Federazione, ma era chiaro che, comunque volgesse la guerra, l'Ard Rhys non avrebbe mai permesso a una delle due parti di distruggere l'altra.

Da tempo Sen Dunsidan era giunto alla conclusione che per sopravvivere ai nemici l'unica soluzione era eliminarli. Lasciarli in vita dopo averli sconfitti serviva solo a dare loro una nuova possibilità di attaccarti. Se erano morti, invece, non avevi più preoccupazioni.

E così era a Paranor per un nuovo colloquio con Grianne Ohmsford nel quale avrebbero discusso del Prekkendor e della guerra con i Liberi e di ogni altro argomento che lei avesse voluto mettere sul tavolo, ma nessuno di quegli argomenti gli interessava perché l'incontro non avrebbe mai avuto luogo. Era previsto nella mattinata seguente, ma prima di allora la Ard Rhys sarebbe morta.

O avrebbe preferito esserlo.

Gli era occorso molto tempo per trovare il modo di eliminarla, e l'aveva trovato in modo imprevedibile presso una fonte altamente improbabile. L'assassinio era sempre stato una possibilità, ma gli istinti di quella donna

erano così acuti da permetterle di accorgersi senza sforzo di quel genere di attacchi. La magia che possedeva era formidabile: il canto magico delle leggende degli Ohmsford, trasmesso a lei in eredità, e più forte in lei che in qualunque altro membro della famiglia a causa dell'addestramento e della vita come Strega di Ilse. Si poteva sperare di coglierla con la guardia abbassata e di ucciderla, ma era come sperare che ti spuntassero le ali e imparassi a volare.

Aveva cercato altri modi per sbarazzarsi di lei, ma non aveva trovato alcuna soluzione immediata. Il passo logico consisteva nell'impiegare un'altra magia per sopraffare quella di lei, ma Sen Dunsidan non conosceva magie, e anche se le avesse conosciute non aveva le doti necessarie per usarle. Trovare un alleato che agisse al suo posto sarebbe stata la soluzione migliore, ma con la morte del Morgawr e la costituzione del Terzo Consiglio dei Druidi, non aveva più avuto contatti con persone dotate di poteri magici, a parte quella che voleva eliminare.

Poi gli era arrivato un aiuto da una fonte inattesa, poco più di un anno prima, e aveva così avuto non soltanto l'alleato che cercava, ma anche una spia nel campo nemico: occhi e orecchi per controllare i movimenti dell'Ard Rhys. Presto o tardi, pensava, avrebbe trovato il modo di abbattere anche le difese della donna.

E adesso aveva finalmente trovato il modo. Quella notte l'avrebbe messo alla prova, senza rischio per sé, senza pericolo di essere scoperto. Se avesse funzionato, Grianne Ohmsford non sarebbe più stata un problema. L'indomani il mondo sarebbe stato un luogo diverso.

Tuttavia era ancora inquieto, non del tutto convinto che potesse succedere davvero. Temeva che la sua complicità nella morte di tanti uomini, vent'anni prima, per mano del Morgawr, prendesse in qualche modo forma nella notte e lo divorasse. Una cosa del genere non gli sembrava ridicola: pareva quasi inevitabile. C'era un prezzo da pagare per ciò che aveva fatto, e presto o tardi sarebbe arrivato qualcuno a richiederlo.

Pensava a questo allorché la parete dinanzi a lui si aprì senza fare rumore, scivolando di lato, e Shadea a'Ru entrò nella stanza.

Grianne Ohmsford sedeva allo scrittoio, nelle sue stanze, e prendeva appunti in vista dell'incontro con Sen Dunsidan, preparandosi alla trattativa che avrebbe avuto luogo. Con il Primo ministro era sempre questione di dare e avere, di quanto era disposta a dare rispetto a quanto il ministro tentava di prendere. Sen Dunsidan era cambiato negli anni, ma quando tratta-

va, cercava ancora di avere più di quanto la controparte fosse disposta a dare. Uomo politico dalla testa ai piedi, rimaneva esteriormente gentile e sereno, mentre dentro di sé pensava a come tagliare la gola all'oppositore.

Letteralmente, nel caso di lei.

Grianne adesso sapeva come la giudicava: per lui era sempre la Strega di Ilse e non avrebbe mai cambiato opinione. Aveva paura di lei, per quanto cercasse di convincerlo che il suo tempo come creatura del Morgawr era finito. Poteva essere l'Ard Rhys del Terzo Consiglio dei Druidi, ma lui non la vedeva così. E poiché non poteva cambiare le sue vecchie abitudini, Grianne sapeva che era la paura a dominare i pensieri del Primo ministro. Di conseguenza, cercava il modo di eliminarla.

Non se ne preoccupava. Sen Dunsidan aveva sempre cercato il modo di sbarazzarsi di lei, fin dal giorno in cui si erano alleati per la prima volta, quasi venticinque anni prima. Era il modo in cui si comportava con tutti, avversari o amici che fossero: li sfruttava fin dove poteva, e nello stesso tempo cercava di renderli inoffensivi, cosa che spesso equivaleva a eliminarli una volta che non gli fossero più stati utili. In alcuni casi c'era riuscito, ma non era mai stato una minaccia per Grianne. Non aveva modo di recarle danno, dato che non aveva né la magia né alleati capaci di raggiungere quel fine. Da solo non poteva fare nulla.

Inoltre, era l'ultima delle sue preoccupazioni. Aveva altri nemici, più pericolosi, da affrontare. Altri che avevano ragioni altrettanto valide per eliminarla, ma che le abitavano più vicino.

Non le piaceva pensarci. Aveva lavorato sodo per riformare l'Ordine dei Druidi, e adesso era un nido di vipere. Non l'aveva voluto né sperato, ma era successo. Kermadec aveva ragione. La sua posizione diventava sempre più fragile col passare dei giorni e se non avesse posto freno all'erosione della sua autorità, presto avrebbe perso del tutto il controllo. Una volta giunti a questo, avrebbe dovuto ammettere il proprio fallimento, ed era una cosa cui non voleva nemmeno pensare.

Tornò a Sen Dunsidan e alle incombenze più immediate, l'incontro dell'indomani. Grianne mirava a ottenere una tregua sul Prekkendor, accettata sia dai Liberi sia dalla Federazione, e che portasse a un cessate il fuoco. Da questa si sarebbe potuti passare a una progressiva riduzione delle forze in campo e a un inizio delle trattative di pace. Ma nessuna delle due parti pareva molto interessata all'idea, anche se dopo cinquant'anni di conflitto le sembrava quasi inconcepibile che non pensassero ad altro.

Gran parte delle persone che avevano dato inizio alla guerra erano morte

e sepolte. Rimanevano solo gli eredi, uomini e donne che probabilmente non avevano una reale idea delle cause che l'avevano scatenata.

Non che a loro importassero, rifletté con tristezza. La guerra trova spesso la sua giustificazione in se stessa.

Un colpo discreto alla porta annunciò l'arrivo di Tagwen. Grianne gli disse di entrare. Il nano portava una pila di libri e carte. Le posò su un lato della scrivania, a portata di mano dell'Ard Rhys. Erano i testi che documentavano i precedenti tentativi di attirare alla sua causa Sen Dunsidan e la Federazione. Tagwen fissò per un momento la pila di incartamenti con aria afflitta, poi guardò la padrona.

«È già nel suo appartamento?» chiese lei.

«Sì, ed è molto comodo. Almeno, dovrebbe. Ha le stanze migliori della Fortezza.» Tagwen non aveva alcuna simpatia per Sen Dunsidan, e non gliel'aveva mai nascosto, anche se non l'aveva mai confessato ad altri. «L'ho lasciato alla sua birra e alle sue riflessioni» spiegò. «Molta della prima, poche delle seconde, se non mi sbaglio.»

Grianne sorrise. Si alzò e si stiracchiò. «Tutti sono avvisati della riunione di domani?»

Il nano annuì. «Il Primo ministro s'incontrerà in privato con te dopo colazione, poi si rivolgerà all'intero Consiglio, infine s'incontrerà con un gruppo ristretto, tu sai chi sono e loro sono già avvertiti, e poi v'incontrerete per ulteriori negoziazioni, che probabilmente non porteranno ad alcun risultato.»

Lei lo guardò con severità. «Grazie dell'incoraggiamento. Come potrei farne senza?»

«Preferisco la realtà alle fantasie» rispose il nano, accarezzandosi la barba mentre la fissava negli occhi. «E faresti meglio a imitarmi, di tanto in tanto. E non parlo solo dell'incontro col Primo ministro.»

«Hai di nuovo parlato con Kermadec?»

«Il Maturin vede le cose assai più chiaramente di molti altri. Non perde tempo a cercare il modo di appianare le situazioni, quando sa che sarebbe solo una perdita di tempo. Dovresti dargli retta.»

Grianne annuì. «E io lo faccio. Ma non sempre mi è possibile seguire i suoi consigli. Non mi trovo in una posizione che mi permetta di farlo. Lo sai anche tu.»

Il nano posò gli occhi prima sulla pila di documenti, poi sulla cena non terminata, che si raffreddava nel piatto, e per un momento non disse nulla. «Vuole sapere se hai già fissato il giorno della tua partenza» le comunicò

infine, tornando a fissarla. «E anch'io vorrei sapere dove vai.»

Grianne si avvicinò alla finestra e guardò in alto, verso il cielo illuminato dalla luna. Le sue stanze nella torre principale erano così in alto, rispetto alla foresta che avvolgeva la Fortezza, da dare l'impressione che gli alberi fossero un oceano scuro che si estendeva fino ai Denti del Drago.

Aveva deciso di recarsi al Perno dell'Ade per farsi consigliare dall'ombra di Walker a proposito di quanto aveva visto tra le rovine del Regno del Teschio. Non sempre le ombre davano risposte dirette a domande di quel tipo, ma spesso rivelavano qualche sfumatura di ciò che stava accadendo. Dietro quei fuochi che bruciavano nell'aria, dietro quegli strani lampi di luce, c'era qualche entità e la magia legata a essi arrivava da una fonte che non era riuscita a identificare. Forse l'ombra di Walker l'avrebbe messa sulla strada giusta.

Dato che voleva chiudere l'episodio e assicurarsi che non corresse pericoli, Kermadec si era offerto di accompagnarla e Grianne se ne rallegrò.

«Non appena il Primo ministro sarà partito» rispose al nano. «Penso che non si fermerà oltre domani notte. Prima di allora ci saremo detti tutto.»

«Ve lo siete già detti molte volte» commentò Tagwen.

«Forse c'è bisogno di dirlo ancora.»

Il nano indicò la porta. «Traunt Rowan aspetta nel corridoio. Vuole parlare con te. Gli ho detto che questa sera non avevi tempo, ma ha insistito.»

Grianne annuì. Un'altra spina nel fianco, e anch'essa veniva da quel cespuglio di rovi che era l'Ordine dei Druidi. Aveva simpatia per Rowan, ne ammirava la decisione e la capacità di lavorare sodo, ma sapeva che non aveva alcuna simpatia per lei. A volte si era chiesta perché la odiasse tanto, ma non ne aveva mai parlato con lui. Se si fosse messa a chiedere la ragione del loro odio a tutti coloro che la odiavano, non avrebbe avuto il tempo di fare altro. Le dispiaceva che molti, nell'Ordine, non riuscissero a superare l'animosità verso di lei. D'altra parte, una prova delle loro buone intenzioni stava nel fatto che fossero venuti a studiare sotto la sua egida nonostante l'odio.

«Fallo entrare, Tagwen» disse al nano. «Posso concedergli qualche minuto.»

Tagwen uscì senza proferire parola, ma con l'ultimo sguardo le fece capire che lo giudicava un errore. Grianne sorrise. Non sarebbe stato il primo.

Si guardò allo specchio appeso di fianco alla porta per accertarsi di essere ancora presentabile nonostante l'ora tarda. O forse per rassicurarsi di

non essere ancora svanita nelle proprie fantasie, di non essere un fantasma.

Traunt Rowan bussò ed entrò quando Grianne gli rispose di venire avanti. Era alto e robusto, e nella veste nera sembrava più uno stregone che un druido. Sui suoi forti lineamenti si leggeva un'espressione calma, distaccata, assai lontana dalla passione che lo divorava dentro. All'inizio Grianne si era lasciata ingannare, ma ora lo conosceva. Rowan non faceva mai nulla per caso e non lasciava le cose a metà. Se fosse riuscito a superare l'odio che provava per lei, sarebbe stato un valido alleato.

L'uomo le rivolse un rigido inchino, una pura formalità. «Grazie per avermi concesso udienza» disse. «Devo dirti una cosa importante.»

«Parla.»

Non gli offrì una sedia o da bere. In quel momento, Rowan pensava solo a ciò che doveva dirle e li avrebbe rifiutati entrambi. Quando era con lei, era sempre ansioso di finire in fretta e andarsene.

«Penso che dovresti lasciare il tuo incarico» le disse.

Grianne lo fissò. Era rimasta senza parole davanti a tanta audacia.

«Non lo dico per aggredirti» proseguì l'uomo del Sud «o perché non rispetto quello che hai fatto. Lo dico perché penso che sarebbe utile all'Ordine se tu seguissi il mio consiglio. Sei una donna intelligente. Conosci perfettamente la situazione: a Paranor ci sono troppi che non ti giudicano la persona più adatta all'incarico. Troppi che non riescono a dimenticare il tuo passato. O a perdonarti. Ammetto di essere uno di loro. Questi pregiudizi ti intralciano quando cerchi di fare qualcosa. Se tu non fossi più il capo, i pregiudizi sparirebbero. Un'altra persona potrebbe ottenere maggiori risultati.»

Grianne annuì lentamente. «Non penso che ti voglia proporre come Ard Rhys, Traunt Rowan. Di chi si tratta, allora?»

L'uomo respirò a fondo. «Di chiunque tu sceglierai» rispose infine.

Gli era occorso un certo sforzo per pronunciare quelle parole, e Grianne se ne chiese la ragione. Rowan era molto vicino a quelle due vipere di Shadea a'Ru e Iridia Eleri, e sapeva che lei non avrebbe mai scelto una delle due, eppure non aveva fatto il loro nome. Perché?

«Sei stata designata per costituire questo Ordine» proseguì l'uomo in tono tranquillo e con accento sincero. «Nessuno nega che tu abbia adempiuto al tuo dovere facendolo nascere. Ma forse non era previsto che lo guidassi tu. Forse il tuo scopo è terminato una volta che il Terzo Consiglio è stato costituito. Un altro ruolo potrebbe essere più utile, un ruolo meno rilevante nello schema più vasto. Ci hai mai pensato?»

Ci aveva pensato. Aveva preso in considerazione ogni possibile soluzione per la situazione di stallo in cui si era venuto a trovare il Terzo Consiglio. Ma date le circostanze non c'era un'alternativa che le paresse accettabile. La situazione era troppo instabile perché lei potesse lasciare il suo posto, troppo incerta per affidare l'incarico a un altro. Tanto per cominciare, non c'era nessuno abbastanza forte che godesse della sua approvazione. Le fazioni che si erano formate entro l'Ordine avrebbero fatto subito a pezzi un'Ard Rhys che non fosse abbastanza potente. L'anarchia si sarebbe impadronita del Terzo Consiglio e l'avrebbe distrutto. Non poteva permetterlo.

«Apprezzo la tua onestà e ammiro il tuo coraggio» rispose all'uomo del Sud. «Non molti avrebbero osato venire da me con la tua proposta. Non credo di poter fare quello che mi chiedi, ma rifletterò sulle tue parole.»

Rowan annuì, ma chiaramente era insoddisfatto. «Non ti ho mai detto quello che mi ha portato a Paranor, ma penso che tu debba saperlo, ora. Non è un segreto che non c'è amicizia tra noi. Forse hai capito che ha a che fare con il tuo passato. I miei genitori erano funzionari della Federazione e sono caduti vittime delle tue manovre, quando eri la Strega di Ilse. Sono stati distrutti politicamente per causa tua. La ragione non ha più importanza, resta il fatto che sono morti in miseria e disprezzati perfino dagli amici più cari. Dannon e Cela Scio. Un tempo erano membri del Consiglio della Federazione. Ti ricordi di loro?»

Grianne scosse la testa.

Rowan si strinse nelle spalle. «Non ha importanza. Ho preso il cognome di mia madre perché nessuno, e in particolare tu, potesse collegarmi a loro. Il mio scopo, nel venire qui, era di accertarmi che tu non sovvertissi il Consiglio dei Druidi come avevi già sovvertito altri settori della politica, per assicurarmi che fossi l'Ard Rhys e non più la Strega di Ilse. Ero disposto a scordarmi del passato se tu fossi cambiata. Ho pensato che potesse bastare. Ma non è così. Sei ancora legata al tuo passato nella mente di troppa gente, sia dentro sia fuori delle mura di Paranor. Sei ostacolata nelle tue azioni da ciò che hai commesso prima di divenire Ard Rhys. Questa situazione non cambierà, non potrà mai cambiare. Sono rimasto qui come druido solo perché credo che tu debba essere convinta ad andartene.»

Grianne sentì salire al volto il calore della collera, un rossore che non riuscì a trattenere. «La tua opinione non rappresenta certo quella della maggioranza. E non è necessariamente quella giusta.»

«Lascia la tua carica» ripeté Rowan, fissandola con collera improvvisa.

«Lasciala subito, questa notte stessa. Annuncialo a tutti. Non c'è tempo per discutere la cosa in modo approfondito.»

Lei lo fissò stupita. In pratica, le ordinava di andarsene. «C'è più tempo di quanto tu non sia disposto a concedermi. Ho detto che rifletterò sulla tua richiesta, Traunt Rowan. Questo ti dovrà bastare.»

L'uomo scosse la testa. «Non basta. Sarei dovuto venire molto tempo fa. Presta attenzione alle mie parole, Ard Rhys. I fatti hanno un loro modo di accumularsi e di rubarci le scelte.»

«Siamo già a tanto? Cosa stai cercando di dirmi? Cosa c'è di tanto urgente? Parla.»

Per un momento l'uomo esitò come se volesse dire qualcosa, poi si voltò e, senza una parola, uscì dalla stanza, sbattendo la porta con forza tale da far tremare il pavimento sotto i piedi di Grianne.

«L'hai portata?» chiese Shadea a'Ru uscendo dal buio del passaggio segreto ed entrando nella stanza illuminata.

Sen Dunsidan la guardò divertito. «Buonasera anche a te.»

La donna si prese tutto il tempo necessario per chiudere il pannello murario dietro di sé, controllò che scivolasse bene al suo posto e lasciò sbollire la collera. Anche se era impaziente di portare a compimento il loro piano, non le conveniva mettersi a discutere con Sen Dunsidan proprio ora.

«Chiedo scusa» disse all'uomo, volgendosi verso di lui con un sorriso. «Sono alquanto nervosa, come forse immaginerai. Sono anche ansiosa di farla finita.»

Il politico annuì. «È comprensibile. Ma la fretta porta spesso a errori e noi non possiamo permetterci di farne, ora.»

La donna strinse i denti per non dirgli tutto quello che pensava di lui e lasciò passare il momento. Non ci sarebbe mai stata molta amicizia tra lei e Sen Dunsidan. Il loro rapporto si basava sulla convenienza reciproca e niente di più. Non vedeva l'ora di togliersi di torno l'Ard Rhys, ma non era meno ansiosa di sbarazzarsi anche di lui. Il Primo ministro era un serpente egoista e infido, un uomo che aveva costruito la propria fortuna sulle sciagure e gli errori di altri. Aveva sentito le voci sul suo disgustoso modo di fare leva sulle donne e i bambini, e le giudicava tutte vere. Una volta eliminata Grianne Ohmsford, contava di dedicarsi a lui. Ma per il momento dovevano rimanere alleati, e Shadea intendeva recitare la sua parte come meglio poteva.

«Non saranno commessi errori» affermò.

Si accostò al tavolo e si versò un bicchiere di vino da una caraffa. La stanza del Primo ministro era arredata con lussuosi tappeti e arazzi, c'erano vino, birra e dolci, e un gradevole profumo di fresco. Del tutto diversa dalla sua stanza disadorna e modesta qualche piano più in basso. Ma non provava alcuna invidia: il lusso e le comodità erano un segno di debolezza. Finivano per richiedere attenzione e facevano perdere di vista le cose che avevano davvero importanza. Lei non era disposta a concedersi simili debolezze, ma era lieta di permetterle a Sen Dunsidan. Le sarebbe stato più facile spezzarlo e distruggerlo una volta giunto il momento.

«Come sei certo che la pozione operi nel modo voluto? E se fossi stato ingannato?»

Si aspettava qualche reazione, ma l'uomo si limitò ad alzare le spalle. «Non l'ho provata di persona, ma mi è stato assicurato che è efficace... mortalmente efficace.»

«Ti è stato assicurato da chi?» insistette la donna. «Chi ti ha dato questa notte liquida, Primo ministro? Non puoi averla preparata tu. Una simile pozione richiede magia, e tu non ne hai. Chi conosci, che ha una magia del genere? Ti ha aiutato qualcuno di Paranor? Qualcuno che non è alleato con me? Ci vuoi mettere l'uno contro l'altro?»

L'uomo sollevò leggermente la testa leonina. «Non parlo mai dei miei alleati. Che importanza può avere, comunque? Se non funziona, che hai da perdere? Solo un po' del tuo tempo. Io avrò invece perso la tua fiducia. Sono io a rischiare di più, Shadea.»

Sollevò il bicchiere e le rivolse un brindisi. «Ma funzionerà. Domattina l'Ard Rhys sarà solo un ricordo e tutti parleranno di te, la nuova Ard Rhys. So come funzionano queste cose, Shadea. Lo so perché è successo a me quando aspiravo alla posizione di Primo ministro. L'Ordine sarà spaventato e confuso. Cercherà direttive e qualcuno che gliele dia. Nessun altro ha l'appoggio che hai tu. La questione si risolverà in poco tempo. Io brindo a te, prossima Ard Rhys.»

Senza badare alla sua aria di superiorità, Shadea continuò a chiedersi come scoprire chi gli aveva dato la pozione. L'avrebbe scoperto, si ripromise. Ma, a meno di torturarlo lì e in quel momento, non ci sarebbe riuscita subito. Avrebbe dovuto attendere il momento buono, cosa in cui, negli ultimi tempi, era diventata molto brava.

«Non mettiamo il carro davanti ai buoi, Primo ministro.» Terminò il vino e posò il bicchiere. «Cosa farai quando la notizia si diffonderà? Ti fermerai o partirai?»

«Partirò subito, perché è la reazione che ci si aspetta da un capo di stato quando scompare una persona importante come l'Ard Rhys. Questo ti darà la possibilità di consolidare il tuo potere prima di un incontro ufficiale con me per stabilire un accordo. Forse, per allora, avrai scoperto nella sua sparizione le prove di un coinvolgimento dei Liberi, e io potrò usare questa scoperta come leva per aumentare lo sforzo militare.»

«Cosa che intendi fare con ogni mezzo» commentò Shadea, col tono di chi enuncia un fatto.

Sen Dunsidan sorrise. «Le sorti della guerra stanno per volgersi contro i Liberi e i loro alleati, Shadea. Con il tuo aiuto, il cambiamento sarà molto più rapido.»

Lei annuì. La stanza, con i suoi profumi intensi e il suo lusso, cominciava a darle fastidio. Come quell'imbecille. «Allora siamo d'accordo, Primo ministro» disse. «Non c'è bisogno di discutere ulteriormente. Non c'è bisogno di altri discorsi, questa sera. Hai la pozione?»

Sen Dunsidan si alzò e raggiunse la libreria in fondo alla stanza, spostò alcuni libri e tirò fuori una boccetta di vetro con il tappo ermeticamente chiuso. Il contenuto della bottiglietta era nero come una notte di luna nuova. La luce della stanza non si rifletteva sulla superficie della bottiglia o sul suo contenuto.

«Notte liquida» dichiarò, e le porse la boccetta.

Lei la prese con cautela e la osservò per un momento. La notte liquida aveva una superficie opaca che faceva pensare al gesso. Le diede un senso di inquietudine. Rivolse a Sen Dunsidan un'occhiata interrogativa. «Tutto qui?» chiese.

«Una goccia è sufficiente. Comunque, usa l'intera boccetta. Agisci mentre dorme. Non permettere che neppure una goccia ti tocchi la pelle. Poi porta via la boccetta e distruggila. Non rimarrà traccia di quanto è successo, non ci sarà alcun cambiamento. Ma l'Ard Rhys sarà sparita. Come se non fosse mai esistita.»

«A sentirti, sembra molto facile» commentò Shadea, guardandolo con durezza.

«E sarà facile, se agirai nel modo giusto.» La fissò a sua volta negli occhi. «E tu agirai nel modo giusto, vero, Shadea?»

«Se questo dono nasconde qualche tradimento, Primo ministro» lo avvertì la donna scandendo le parole «te lo troverai appollaiato sulla porta di casa.»

Sen Dunsidan prese alcuni fogli d'appunti e cominciò a sfogliarli con o-

stentazione. «Un avvertimento. L'Ard Rhys ha un fratello che possiede le sue stesse doti magiche. E si dice che la magia del fratello sia pari alla sua. Forse ti converrà immaginare cosa potrebbe fare il fratello quando scoprirà che la sorella è scomparsa. A quanto ne so, ha sopportato molte traversie per salvarla, in quel viaggio aereo nell'altro continente, vent'anni fa, quando ha scoperto che erano fratello e sorella. Se non fosse per lui, Grianne Ohmsford sarebbe ancora la Strega di Ilse. Ripone in lei molte speranze, alle quali non rinuncerà facilmente.»

«Ha pochi rapporti con lei, in questi ultimi tempi» rispose Shadea, infastidita. «Ha poco o nulla a che fare con l'Ard Rhys, ormai.»

Il Primo ministro si strinse nelle spalle. «A volte basta quel poco, quando si tratta di familiari. Fratelli e sorelle sono strani, da questo punto di vista. Se c'è una persona che dovrebbe saperlo, sei proprio tu.» Le rivolse un sorriso astuto e indulgente. «Mi pare che dove c'è un potenziale problema, sarebbe per te prudente trovare una soluzione che lo prevenga.»

La fissò ancora per un momento, poi abbassò lo sguardo sui propri appunti. «Buonanotte, Shadea. Buona fortuna.»

Lei rimase nella stanza ancora per qualche istante, per non cedere terreno, e pensò a quanto le sarebbe stato facile ucciderlo. Poi s'infilò la boccetta nella veste nera, si voltò senza parlare, toccò la parete per far scattare la molla nascosta e si lasciò alle spalle il capo della Federazione.

5

Lasciata la stanza di Sen Dunsidan e ritornata dietro il pannello mobile, Shadea a'Ru si fermò per qualche istante nell'oscurità del passaggio segreto e respirò a fondo per calmarsi. Ogni incontro con il Primo ministro le faceva perdere la calma, ma a farla fermare per riprendere fiato, questa volta, era il compito che l'aspettava. Toccò la sagoma dura della bottiglia nascosta nelle vesti, per assicurarsi che fosse al sicuro, poi si concentrò. Doveva farlo quella notte stessa, mentre l'Ard Rhys dormiva. Grianne si sentiva al sicuro nelle proprie stanze e fino a quella notte lo era stata. Giorno e notte, davanti alla sua porta, c'erano alcuni Troll, sotto il comando di Kermadec, e la magia la proteggeva dagli intrusi. I passaggi segreti che percorrevano tutte le mura erano stati chiusi molto tempo prima e di conseguenza, a parte le finestre, c'era solo una via d'accesso.

Ma Shadea aveva trovato il modo di aggirare quella difficoltà. I Troll davanti alla porta sarebbero risultati inutili se l'attacco fosse giunto dall'in-

terno, e lei intendeva agire in quel modo. La magia che proteggeva la camera sarebbe stata inefficace se l'attacco fosse stato condotto in modo che non fosse possibile proteggersi, e in quel caso non era possibile. Infine, anche se i passaggi erano stati chiusi in passato, Shadea ne aveva riaperto alcuni, in previsione di ciò che avrebbe fatto quella notte. Aveva iniziato con i passaggi che conducevano nell'appartamento di Sen Dunsidan per poterlo incontrare in segreto. Poi si era occupata di quelli che conducevano nelle stanze dell'Ard Rhys. Quest'ultimo compito le aveva richiesto quasi due settimane, perché il passaggio era non solo sigillato materialmente, ma anche protetto dalla magia. Lei aveva disattivato la magia, procedimento lentissimo, poi l'aveva ricostruita alle due estremità del passaggio per dare l'impressione che fosse ancora attiva.

Studiò l'oscurità che la circondava e i suoi occhi si abituarono al buio, i suoi pensieri si tranquillizzarono. Tutto era pronto. Non si poteva pretendere un'occasione più favorevole. La sua attenta pianificazione e i suoi preparativi sarebbero stati premiati.

Si concesse un sorriso feroce, da bestia da preda, e si avviò lungo il corridoio.

Shadea a'Ru aveva avuto una vita difficile, ma si giudicava ancora più forte per essere sopravvissuta alle vicissitudini e alle sciagure. La sopravvivenza le aveva irrobustito il corpo e la mente. Senza quelle caratteristiche, non sarebbe giunta all'attuale posizione, sul punto di realizzare quanto per gli altri era solo un desiderio. A parte Terek Molt, tutti gli altri erano cresciuti con privilegi e vantaggi di cui lei non aveva mai goduto neppure lontanamente. Ma non si lamentava per questo e non si sentiva defraudata di qualcosa, anzi, se ne compiaceva.

Rimasta orfana a otto anni, dopo che la madre era morta di parto e il padre era stato ucciso sul Prekkendor, era stata separata dai fratelli e mandata a vivere con alcuni parenti, ma a dieci anni era fuggita e non li aveva più rivisti. Era alta per la sua età e all'inizio goffa, ma era sempre stata forte. Crescendo, la goffaggine era scomparsa e la forza aumentata. Era vissuta nelle strade di Dechtera per cinque anni, sopravvivendo grazie alla sua astuzia, al suo coraggio e all'occasionale gentilezza della gente.

A quindici anni era già alta sei piedi e dimostrava più della sua età. Aveva cominciato a vivere nelle vicinanze delle caserme della Federazione, facendo piccoli lavoretti per i soldati. Alcuni avevano voluto provare la sua resistenza ai loro approcci indesiderati, perché era molto bella, ma avevano scoperto che non solo era grande e forte, ma che sapeva anche di-

fendersi, perciò si erano tenuti alla larga. Alcuni l'avevano presa in simpatia e le avevano insegnato l'uso delle armi. Era sempre stata molto veloce nell'apprendere e aveva una predisposizione naturale. A vent'anni era più abile degli uomini da cui aveva imparato. A ventiquattro aveva prestato servizio per due anni sul Prekkendor, in prima linea, e si era fatta rispettare da tutti coloro che la frequentavano.

L'anno seguente aveva conosciuto lo storpio. Un uomo di cui non si sarebbe potuta definire l'origine, così contorto e deforme che era impossibile capire a che razza appartenesse. Non seppe mai il suo nome, ma nei loro rapporti i nomi non avevano importanza. Era un praticante delle arti magiche, specializzato in fatture. Si era infatuato di lei per ragioni che Shadea non aveva mai capito del tutto ed era disposto a insegnarle ciò che conosceva in cambio del puro piacere della sua compagnia. Un accordo che per Shadea non comportava difficoltà. Era rimasta con lui un solo anno, e il tempo era passato così rapidamente che quando pensava quell'epoca le pareva impossibile che il loro rapporto fosse realmente durato tanto. Era già in cattiva salute quando si erano incontrati e alla fine dell'anno era morto.

Ma prima di morire lo storpio le aveva insegnato ciò che sapeva di magia, e non era poco. Era un insegnante in cerca di un allievo, ma era molto cauto nelle sue scelte. Lei era giunta alla conclusione che la osservasse già da tempo, valutando la sua forza, assicurandosi che il risultato valesse lo sforzo. Poi, una volta capito che era adatta e che il suo aspetto non le ripugnava, le aveva concesso tutta la sua attenzione per il limitato tempo che gli rimaneva.

Non le aveva mai rivelato perché avesse deciso di impiegare gli ultimi mesi della sua vita a farle da insegnante. Sapeva di sicuro che gli rimava poco da vivere. Forse l'aveva fatto perché gli dava più soddisfazione avere uno scopo nella vita, anziché limitarsi ad attendere l'inevitabile. Forse si rallegrava nel vedere che il suo potere ormai in declino veniva messo a buon frutto da una persona ancora giovane e forte. Forse, in quell'ultimo periodo della sua vita, l'insegnamento era la sola cosa che gli riuscisse. O forse traeva dalla sua compagnia una sorta di sostegno e di consolazione. Forse semplicemente non voleva morire da solo. Era difficile capirlo, ma lei aveva accettato il dono senza fare domande.

La naturale predisposizione di Shadea per l'evocazione e l'impiego della magia era risultata subito evidente a tutt'e due. Era stata capace fin dall'inizio di capire e applicare l'arte sottile dell'intessere incantesimi, la sua comprensione del modo in cui le parole operavano insieme al movimento delle

mani le aveva permesso fin dalla prima lezione di fare piccoli incantesimi. Il vecchio se ne era compiaciuto e aveva persino battuto le mani. Da quel momento la giovane donna aveva fatto continui progressi, affrontando il tutto come un mistero che le offriva grandi possibilità e fantasticando sui segreti che le rimanevano da scoprire.

Quando lo storpio era morto, tenuto fra le braccia e confortato da lei mentre esalava l'ultimo respiro, com'era giusto che fosse, lei aveva proseguito da sola lo studio per alcuni anni, chiusa in una casa non lontano dai suoi amici, i soldati della Federazione, con cui continuava a passare regolarmente qualche serata. Ma la Federazione non le interessava più, era troppo irreggimentata, troppo strutturata, e lei aveva bisogno di libertà. Sapeva che il suo futuro si trovava altrove.

La sua rottura con la vita della Federazione era giunta in modo inatteso. Aveva aspettato troppo e forse parlato un po' troppo liberamente di andarsene. Alcuni si irritarono, uomini che conosceva solo di vista e ai quali non badava. Una notte la drogarono e la portarono via dalla città, in una capanna abbandonata, sulla riva del Rappahalladran. La tennero prigioniera per due giorni e commisero su di lei abusi irripetibili, poi, quando si furono stancati, la gettarono nel fiume perché annegasse. Più robusta di quanto avessero sospettato, lei riuscì a salvarsi per pura forza di volontà e sopravvisse.

Quando ebbe ripreso le forze, tornò in città, diede la caccia agli uomini, a uno a uno, e li uccise tutti.

In seguito fu costretta a fuggire, perché i morti avevano amici e parenti ed era stata avvertita che presto o tardi qualcuno sarebbe venuto a cercarla. Inoltre, l'accaduto le aveva fatto odiare la città e la Federazione e in generale la vita condotta fino a quel momento. Per lei era tempo di andare altrove.

Aveva sentito parlare del Terzo Consiglio dei Druidi e pensato di potervi trovare un rifugio, ma non aveva intenzione di chiedere l'ammissione nell'Ordine se non era certa di essere accettata. Così si era diretta a ovest, nella Malaterra, e aveva raggiunto la città di Grimpen Ward, l'estremo rifugio di ogni sorta di banditi e di fuggiaschi, con l'intenzione di isolarsi e praticare le sue arti magiche finché non ne avesse raggiunto la padronanza. Pochi andavano a cercare coloro che si nascondevano a Grimpen Ward, dove tutti avevano qualche segreto da nascondere e nessuno voleva rivelare il proprio passato.

Vi rimase fino al ventottesimo compleanno, lontano dagli altri abitanti,

praticando la propria arte con la monomania che la caratterizzava. Ampliò il suo campo di studio dalle pozioni e dagli incantesimi all'impiego della magia della terra e degli elementi, in particolare all'evocazione di ombre e di entità morte che potevano obbedire ai suoi ordini e offrirle le loro conoscenze. Le sue capacità aumentarono, ma il suo carattere e le sue emozioni divennero via via più cupi. Non aveva mai incontrato difficoltà a uccidere quando era necessario; adesso uccidere divenne un mezzo da utilizzare per i fini della sua magia. Uccidere le era indispensabile per avere accesso a molte delle forme di potere che intendeva padroneggiare. L'uccisione, di animali o di esseri umani, faceva parte dei rituali da lei praticati. C'erano altri modi di procedere, più sicuri, ma nessuno così rapido e potente nel produrre risultati. Se ne lasciò sedurre. E corse sempre più in fretta verso la sua distruzione.

Quando incontrò Iridia Eleri, una fuggiasca e una strega come lei, era già dedita alla magia nera e assetata di praticarla su scala più vasta. Iridia era già quasi folle a causa delle sue perversioni e dei suoi segreti. Le due donne formarono un sodalizio basato sulle passioni che avevano in comune. Erano convinte che la magia potesse dare loro tutto ciò che desideravano, pensavano di doverne solo approfondire lo studio.

Decisero di raggiungere insieme Paranor per chiedere l'ammissione all'Ordine dei Druidi. Fecero il viaggio in preda a una sorta di febbre, ma quando presentarono la domanda si preoccuparono di nascondere la follia che le divorava. Risultò incredibilmente facile ingannare l'Ard Rhys. Distratta dalle sue incombenze di capo dell'Ordine, la sua principale preoccupazione era quella di trovare persone di talento disposte a servire la causa dei Druidi. Shadea a'Ru e Iridia Eleri parevano corrispondere a quello che lei cercava. Non si accorse che entrambe nascondevano qualcosa; erano disposte ad abbracciare la causa dei Druidi, ma solo fin dove era necessario e per ragioni personali.

Dopo i primi tre anni di apprendistato le due fattucchiere capirono che anche se Grianne Ohmsford possedeva poteri grandissimi, aveva perso l'autorevolezza della Strega di Ilse. Si era lasciata indebolire dai vincoli che si era imposta nel girare le spalle al passato. Non era più disposta a correre i rischi o a compiere i sacrifici che la Strega di Ilse avrebbe giudicato necessari. Né Shadea né Iridia avevano quelle remore. L'Ordine si stava sgretolando e la sua possibilità di guidare le Razze diminuiva di giorno in giorno. Shadea, in particolare, era decisa a prendere il controllo dell'Ordine e ad avviarlo nella direzione in cui, secondo lei, doveva in-

camminarsi. E dopo avere deciso che ciò poteva avvenire in un solo modo, aveva rinnegato il giuramento di fedeltà alla Ard Rhys e indossato il mantello della dissidente attiva.

Per cinque anni aveva cercato il modo di appagare le sue ambizioni, di far cadere Grianne Ohmsford e divenire Ard Rhys. Quella notte sarebbe finalmente successo.

Accelerò il passo mentre percorreva i passaggi coperti di muffa fino all'uscita segreta, due piani sotto, in un magazzino dov'erano conservati materassi e letti. Il suo viso liscio e forte sprizzava eccitazione e una fame palpabile, viva e feroce. Non intendeva sbagliare, non avrebbe esitato.

Se la pozione era buona, avrebbe raggiunto la meta e l'attesa sarebbe finita. Se la pozione non avesse ottenuto il risultato voluto, si augurava soltanto di sopravvivere quanto bastava per tornare da Sen Dunsidan e strappargli il cuore.

Grianne Ohmsford posò gli appunti e le relazioni, i documenti dei precedenti incontri con il Primo ministro, il riassunto dei tentativi fatti e in gran parte falliti, e si preparò ad andare a dormire. Tagwen comparve per qualche minuto, il tempo di portarle una tazza di infuso di erbe per conciliare il sonno, come faceva tutte le sere, negli ultimi tempi, e di mettere in ordine la stanza. Il nano gironzolò per un po', in attesa che la padrona gli parlasse, e lei alla fine lo fece. Gli chiese se aveva portato qualcosa da mangiare a Kermadec, e il nano le rispose di sì. I Troll erano orgogliosi della loro indipendenza e della loro capacità di badare a se stessi, perciò quando viaggiavano non chiedevano mai nulla a chi li ospitava. Occorreva offrirglielo spontaneamente. Questa loro abitudine nasceva dal fatto di essere stati in guerra con quasi tutti gli altri popoli e non sarebbe potuta cambiare, almeno per il momento.

Tagwen riferì anche che i Troll di guardia alla sua porta erano al loro posto, frase che le diceva tutte le sere per rassicurarla, ma alla quale Grianne non prestò attenzione. A Paranor non si sentiva minacciata, nonostante i rapporti spinosi con i membri più ostili dell'Ordine. E in ogni caso, se avesse dovuto salvarsi, guardie e pareti di pietra, incantesimi protettivi e occhi attenti non sarebbero bastati.

A proteggerla erano l'istinto e la preveggenza, le sue risorse e non quelle degli altri. Gli anni passati come Strega di Ilse avevano affinato al massimo quelle doti, e non pensava che il tempo trascorso come Ard Rhys le

avesse rese ottuse.

«Svegliami presto» disse al nano che stava per allontanarsi.

«Non ce ne sarà bisogno» rispose lui. «Sarai già sveglia prima di me. Lo sei sempre. Buonanotte, mia signora.»

Uscì senza fare rumore e chiuse la porta come se fosse di vetro. Lei sorrise tra sé, chiedendosi come avrebbe fatto senza di lui. Era piccolo e in apparenza privo di poteri, eppure sotto molti aspetti era il più importante membro dell'Ordine.

Tornò alla tazza di infuso di erbe che le aveva portato il nano, si sedette e cominciò a bere a piccoli sorsi la bevanda bollente. La terminò, senza badare a ciò che stava facendo: pensava alla riunione del giorno successivo e alle varie possibilità che le si presentavano. Il suo pensiero andò a Traunt Rowan e alla sua richiesta, carica di una strana urgenza, ma passò subito ad altro. Rinunciare alla sua posizione era impensabile. Si chiese se non fosse il caso di conferire incarichi di maggiore importanza ad alcuni Druidi, tra cui Ceryson Scyre, che aveva dimostrato più volte di meritare una promozione. Gerand Cera era un altro possibile candidato, ma non sapeva come la pensasse a proposito della sua posizione di Ard Rhys. Per un po' si baloccò con l'idea di promuovere Traunt Rowan, nonostante il suo atteggiamento verso di lei: poteva servire ad allontanarlo da Shadea a'Ru e Iridia Eleri, e questo poteva fargli solo del bene. Erano le due donne dell'Ordine dotate di maggiore talento e non ci si poteva fidare di loro neppure per un attimo. Presto o tardi avrebbe dovuto occuparsene.

Con le palpebre appesantite dalla bevanda, si diresse verso il letto, si spogliò e s'infilò sotto le coperte. I suoi ultimi pensieri furono per gli strani avvenimenti nelle rovine del Regno del Teschio e la decisione di scoprire chi ne fosse il responsabile. Una visita al Perno dell'Ade e alle ombre dei Druidi avrebbe potuto chiarirle la questione, e aveva già preso gli accordi per il viaggio. Non appena l'incontro con Sen Dunsidan fosse terminato, sarebbe partita con Kermadec. Forse avrebbe perfino detto a Tagwen dov'era diretta, tanto per vedere la sua espressione di disapprovazione.

Era troppo stanca per spegnere le candele sullo scrittoio, perciò scivolò nel sonno con le due fiammelle che guizzavano luminose sullo sfondo delle profonde ombre della camera.

La notte scese su Paranor, silenziosa come una tenda di velluto nero, sotto il chiarore della luna e delle stelle che giungeva dal cielo senza nubi. La maggior parte dei Druidi dormiva. Solo alcuni che amavano lavorare fino a

tardi erano ancora svegli nelle loro stanze e nelle sale di studio, dove preferivano recarsi a quell'ora per rimanere soli. I Troll di guardia erano al loro posto, non solo davanti all'uscio dell'Ard Rhys ma anche davanti alle porte della Fortezza. Non c'era una vera preoccupazione per la sicurezza di qualcuno, non si prevedevano i pericoli che c'erano stati all'epoca del Signore degli Inganni, ma i Troll montavano ugualmente la guardia. In passato l'eccessiva sicurezza era stata fatale ai Druidi e ai loro difensori.

Shadea a'Ru arrivò alle mura della torre più alta, seguendo le curve del passaggio segreto che portava alle stanze dell'Ard Rhys. Era passata ormai la mezzanotte e non pensava di trovare un'occasione migliore. Aveva liberato dalla magia il corridoio due giorni prima, durante l'assenza dell'Ard Rhys, ed era certa che Grianne non avesse avuto occasione di riattivare le protezioni nel breve tempo passato dal suo ritorno. La strega si muoveva lentamente nel buio, guidata solo da un piccolo fascio di luce magica per non inciampare. Non doveva fare alcun suono, non doveva allarmare con la sua presenza l'Ard Rhys. Doveva dare l'impressione di essere un topolino.

Era coperta di sudore, accaldata sia dalla ristrettezza dei passaggi sia dall'eccitazione. Non aveva paura, non ne aveva mai. Non perché fosse sciocca o avventata: semplicemente, capiva la natura del rischio. In situazioni pericolose, i fallimenti erano dovuti alla cattiva pianificazione o alla sfortuna. Per la pianificazione, bastava essere scrupolosi e, se si manteneva la presenza di spirito, a volte si poteva evitare anche la sfortuna. Aveva imparato che le persone come lei, gli orfani e i diseredati, se volevano ottenere qualcosa dovevano soprattutto rischiare. Quella era la sua sorte e l'aveva da tempo accettata.

L'impresa di quella notte richiedeva di accettarla in un modo mai tentato prima. Se avesse avuto successo, tutto ciò che desiderava da tanto tempo le sarebbe giunto a portata di mano. In caso di insuccesso, probabilmente sarebbe morta.

Un rischio accettabile. Considerata la posta, la partita si poteva giocare.

Tornò a chiedersi l'origine della notte liquida. La preoccupava il fatto di averla ricevuta da qualcuno che non possedeva la magia. Sen Dunsidan era il più alto esponente di un governo forte, ma non aveva le conoscenze occorrenti per preparare da solo una pozione così potente. Doveva essere stato aiutato da qualcuno abile con la magia, e l'idea la inquietava. Significava che Sen Dunsidan aveva un altro alleato e che poteva decidere di servirsene, prima o poi, con grave pericolo per lei. Comunque, per ora il Primo

ministro aveva bisogno del suo aiuto. Senza di lei non poteva ottenere il controllo dell'Ordine dei Druidi, e senza Druidi non poteva portare a buon esito i suoi piani per sconfiggere i Liberi.

Davanti a lei c'era solo l'ultima scala a chiocciola che portava alla camera della torre dove dormiva Grianne Ohmsford. Rallentò automaticamente i movimenti, il pensiero, perfino il respiro, e si calmò. Senza il minimo rumore, salì gli scalini di pietra fino al piccolo pianerottolo, poi si fermò davanti alla parete che la divideva dal terreno proibito. Saggiò la consistenza dell'incantesimo protettivo da lei lasciato in quel punto e lo trovò intatto. L'Ard Rhys non si era preoccupata di controllare se qualcuno avesse toccato al sua magia. Si credeva ancora al sicuro.

Con un brivido di piacere nel pregustare ciò che sarebbe successo, infilò la mano nella veste e prese la boccetta di notte liquida. I suoi movimenti erano avvolti dal silenzio, che si stendeva dal punto in cui si trovava fino alla camera al di là, e di lì all'intera Fortezza. Le sale di Paranor erano piene di sonno e di sogni, i suoi occupanti dormivano e non pensavano di correre alcun pericolo. Ascoltò soddisfatta, poi depose la boccetta sul pavimento davanti a sé.

Era pronta.

Con estrema attenzione, cominciò a intessere una trama di incantesimi, uno dietro l'altro, nello spazio davanti alla parete. Li creò con movimenti della mano e con parole. Nessuno vide, nessuno udì. Nessuno avrebbe potuto. Li pronunciò con un filo di voce, come se non ci fosse abbastanza aria per respirare, con una serie di ansiti leggerissimi. La sua forza vitale divenne tutt'uno con il suo respiro e le sue parole, sostenendole e dando loro maggiore potere. Si concentrò su quel compito senza esitare neppure una volta, lavorò con diligenza e costanza.

Le occorse quasi un'ora per completare le evocazioni, poi s'inginocchiò davanti alla parete e aprì la pellicola di magia che aveva lasciato in quel punto, per avere libero accesso alla porta segreta e alla camera che si apriva dietro di essa. Sentiva il battito del proprio cuore e il pulsare del sangue nelle vene. Le pareva di udire il respiro dell'Ard Rhys, dall'altra parte della parete, profondamente addormentata ma in grado di svegliarsi in un istante. Si preparò a togliere il tappo della boccetta di notte liquida.

Le sue mani cominciarono a tremare.

Per un istante provò la forte tentazione di fuggire: all'improvviso pensò che osava troppo, che si era accinta a un'impresa superiore alle sue forze, che il fallimento era assicurato, che nel momento in cui avesse cercato di

versare il liquido nella camera, l'Ard Rhys si sarebbe destata e avrebbe scoperto il tradimento, che era meglio limitarsi a mettere un veleno nel cibo dell'Ard Rhys, che quell'esecuzione molto più sofisticata non avrebbe mai funzionato. Come poteva funzionare?

Infuriata con se stessa, spazzò via esitazioni e dubbi come se fossero insetti fastidiosi che le ronzavano nelle orecchie.

Tolse il tappo e versò il contenuto della boccetta nell'imbuto che aveva creato con la sua ultima evocazione magica, e inviò nella camera da letto dell'Ard Rhys la notte liquida e gli incantesimi che la comandavano.

"È fatta" pensò, chiudendo la boccetta.

Poi si accoccolò sui talloni e attese che l'incantesimo colpisse.

Grianne si svegliò per il tempo sufficiente ad accorgersi che c'era qualcosa di spaventoso, che una magia estranea aveva oltrepassato le sue protezioni ed era entrata nella stanza. Innalzò subito la sua magia protettiva, ma era già troppo tardi. La stanza si stava muovendo, o lei si muoveva nella stanza, consumata da un'oscurità che andava al di là di qualunque cosa nota. Lottò per liberarsi, ma non riuscì a muoversi. Cercò di gridare, ma nessun suono le uscì dalla bocca. Era intrappolata, immobilizzata e inerme. L'oscurità l'avvolgeva e la trascinava via, simile a un sudario attorno a un cadavere avviato alla sepoltura: aderente, impenetrabile e definitivo.

Sentì che il sudario si stringeva,

"Per le Ombre!" imprecò in silenzio, mentre cominciava a capire cosa stava succedendo. E un attimo dopo l'oscurità le penetrò nella bocca, nel naso e nelle orecchie, fu dentro il suo corpo e la sua mente. Si divincolò finché le forze non svanirono assieme alle speranze, poi perse conoscenza.

Ancora nascosta nel passaggio dietro la parete della camera da letto, Shadea a'Ru ascoltò i deboli, improvvisi rumori che provenivano dall'altra parte, seguiti dal silenzio. Spasimava dal desiderio di dare un'occhiata, ma non osava aprire il passaggio per paura di quello che avrebbe trovato. Trattenne il respiro e tese l'orecchio, ma il silenzio si prolungò.

Poi un dito di luce pallida si fece strada serpeggiando sotto la porta, seguito da altri, neri e sfilacciati, che avanzavano come i tentacoli di un mostro marino. Si contorcevano e brancolavano come se volessero afferrarla, come se l'Ard Rhys non fosse sufficiente, e Shadea indietreggiò di scatto, pronta a fuggire. Non sapeva cosa fosse, forse un residuo di notte liquida, ma non aveva alcuna voglia di scoprirlo.

Le dita scure si allungarono ancora un poco, serpeggiando verso di lei, poi lentamente si ritirarono e scomparvero sotto la porta.

Shadea a'Ru sudava copiosamente, la tunica sotto la veste di druido era fradicia. Nella camera da letto dell'Ard Rhys era successo qualcosa come conseguenza dell'uso della notte liquida, questo era certo. Ma al momento non poteva conoscerne i particolari: avrebbe dovuto rimandare al mattino. Per quanto fosse ansiosa di sapere, al momento poteva solo rifare la strada da cui era venuta e attendere.

Ansimava, colpita da una paura che non aveva mai provato, ma che riconobbe subito. Indietreggiò senza staccare lo sguardo dalla porta, scese con cautela gli scalini che aveva salito più di un'ora prima, tutti i sensi all'erta.

Quando arrivò in fondo alla scala e imboccò il passaggio che la allontanava dalle pareti di pietra della torre principale, dovette fare appello a tutta la sua forza di volontà per non mettersi a correre.

6

Nonostante i brividi che provava nell'avvicinarsi alla camera dell'Ard Rhys, Shadea a'Ru si assicurò di essere tra i primi a scoprire che il capo dei Druidi era scomparso. Era là, in attesa di parlare con Grianne, quando comparve Tagwen con la colazione. Ricorrendo alle sue maniere più servili, chiese udienza, con comodità dell'Ard Rhys. Mentre entrava nella stanza, Tagwen le rivolse un cenno di saluto dei suoi, come per dire che avrebbe riferito subito alla Ard Rhys la sua richiesta, ma che si augurava di vedere Shadea scomparire dalla faccia della terra. Quando la porta si aprì, la donna colse uno scorcio della stanza, ma non vide nulla di fuori dell'ordinario.

"Forse non è successo niente" pensò allarmata. "Forse la notte liquida ha fallito."

Ma un momento più tardi il nano ricomparve con l'aria confusa e preoccupata. «L'Ard Rhys è già uscita?» chiese ai Troll di guardia. Quando le guardie gli risposero che era stata nella sua stanza per tutta la notte, Tagwen ebbe qualche istante di esitazione, chiaramente incerto su cosa fare. Shadea fu pronta a infilarsi nella breccia e a prendere il comando della situazione.

«Dov'è la vostra padrona?» chiese ai Troll. «Perché non è nella sua stanza? Avete permesso che le succedesse qualcosa?»

Senza aspettare una risposta che, come sapeva, non erano in grado di darle, passò davanti a Tagwen ed entrò, guardandosi rapidamente attorno. Il letto era sfatto, le coperte in disordine e gettate a terra. Sullo scrittoio c'era l'ultima tazza di infuso di erbe, vuota. Gli appunti per l'incontro con Sen Dunsidan erano ordinatamente in pila, pronti per l'uso. Un'occhiata furtiva alla parete dietro cui si era nascosta per versare la notte liquida nella camera non le fornì alcun indizio. Non c'era traccia della pozione e nemmeno di Grianne Ohmsford. Non c'era alcuna prova di quanto era realmente successo.

Si girò di scatto verso Tagwen, che era entrato dietro di lei e aveva sul volto un'espressione infuriata. «Dov'è, Tagwen?» gli chiese in tono d'accusa, prendendolo di sorpresa. «Cos'è successo?»

«Non è successo niente!» rispose il nano, in tono difensivo, portandosi subito allo scrittoio per prendere gli appunti. «Non puoi entrare qui, Shadea!»

«Se non è successo niente, dov'è l'Ard Rhys?» ribatté lei, senza badare alle sue proteste. «Perché non è nella sua stanza?»

«Non lo so» ammise il nano, con tono indignato, e si portò davanti a lei. «In qualsiasi caso, non vedo come la cosa ti riguardi.»

«Ci riguarda tutti, Tagwen. Non è tua proprietà. Quando l'hai vista l'ultima volta?»

Il nano fece la faccia contrita. «Poco prima di mezzanotte. Ha preso il suo tè prima di andare a letto.» Si guardò attorno, senza capire. «Deve essere uscita.»

«E i Troll non l'hanno vista?» Shadea si guardò attorno, come per assicurarsi che l'Ard Rhys non fosse nella stanza, sotto gli occhi di tutti. Poi dichiarò: «Dobbiamo organizzare subito la ricerca».

«Non puoi!» esclamò Tagwen, sgomento. «Non sai neppure se le è successo qualcosa! Non c'è ragione di cercarla!»

«Ci sono tutte le ragioni» ribatté lei con fermezza. «Ma per ora terremo nascosta la cosa. Noi due siamo i soli che hanno bisogno di sapere, finché non saremo sicuri che non è successo niente. O preferisci che stiamo ad aspettare senza fare niente?»

Chiaramente a corto di soluzioni, il nano non rispose alle sue accuse non pronunciate. Era evidente che Shadea aveva preso in mano la situazione e lui non poteva fare nulla per evitarlo. Non comprendeva ancora cosa stava succedendo: la preoccupazione per l'Ard Rhys offuscava la sua lucidità di giudizio. Se avesse riflettuto, si sarebbe stupito della rapidità con cui Sha-

dea era passata all'azione. La donna sorrideva tra sé di fronte alla sua ovvia confusione: Tagwen avrebbe fatto meglio a scordarsi dell'Ard Rhys e a pensare a se stesso, ma il nano l'avrebbe capito troppo tardi.

Sotto il controllo della strega, i Troll di sentinella effettuarono una ricerca dell'Ard Rhys. Bastò meno di un'ora e rivelò esattamente ciò che Shadea si era augurata: in tutta la Fortezza non c'era traccia di Grianne Ohmsford. Giunti a questa conclusione, Shadea chiese a Tagwen cosa intendesse fare.

«Sei stato l'ultimo a vederla, Tagwen, e in ogni caso eri il responsabile della sua sicurezza. Per questo eri il suo assistente personale.»

Tagwen aveva l'aria affranta. «Non so cosa le possa essere successo. Non può avere lasciato Paranor senza informarmi. Ieri sera si preparava all'incontro di questa mattina con il Primo ministro quando sono entrato a portarle il tè e a darle la buonanotte. Non riesco a capire!»

Chiaramente si sentiva responsabile, anche se non aveva alcuna ragione di esserlo, se non per fedeltà verso la padrona. Shadea contava proprio su quello.

«Bene, Tagwen, non facciamoci prendere dal panico» lo tranquillizzò. «Non è ancora giunta l'ora della riunione. Può essere uscita a riflettere su qualche particolare senza essere stata vista. Di tanto in tanto lo fa, non è vero? Usa la sua magia perché nessuno si accorga di quello che fa?»

Tagwen annuì, ma era poco convinto. «Qualche volta.»

«Forse è quello che ha fatto. Tu aspettala nella sua camera e io andrò a cercarla. Mi servirò della magia per scoprire i suoi movimenti. Può darsi che ne trovi qualche traccia nell'aria.» Gli diede un colpetto sulla spalla. «Non preoccuparti, vedrai che tornerà.»

Con quella falsa rassicurazione per tranquillizzarlo, lasciò la camera da letto e andò nelle stanze dei suoi compagni di congiura. A uno a uno, riferì loro che il piano aveva funzionato. Come si aspettava, alcuni brontolarono perché aveva agito senza consultarli, ma la loro irritazione era più che compensata dall'euforia. L'Ard Rhys era stata eliminata. Ora dovevano prendere il comando dei Druidi e della Fortezza. Una volta che si fosse diffusa la voce della scomparsa di Grianne Ohmsford, Paranor sarebbe precipitata nella confusione. Scomparsa la guida dell'Ard Rhys, si sarebbe aperto un vuoto, e nessuno sarebbe stato troppo ansioso di prendere il suo posto. Occorreva che il nome di Shadea fosse il primo nella lista dei logici successori, grazie anche al suo interessamento e alla prontezza nel passare all'azione. Tra tutti i possibili candidati, lei doveva trovarsi nella posizione

più favorevole.

E per portarsi in prima fila non bastava il sostegno verbale dei compagni, ma doveva dare dimostrazione delle sue capacità. Il miglior modo per arrivare a quel risultato consisteva nel trovare un capro espiatorio su cui scaricare la responsabilità della sparizione dell'Ard Rhys. Qualcuno doveva prendersi la colpa, e lei aveva già scelto. I suoi compagni di congiura dovevano spargere la voce che l'Ard Rhys era stata uccisa e che in qualche modo ne erano responsabili i Troll che la proteggevano. Naturalmente non c'erano prove, né avrebbero potuto esserci, ma nell'eccitazione del momento molti avrebbero creduto a quella possibilità. Bastavano una parola qui e una là. Con un numero sufficiente di queste voci, tutti avrebbero finito per accettare la spiegazione e l'avrebbero giudicata logica.

Quando lasciò i compagni e tornò indietro, lungo i corridoi della Fortezza, fino alle stanze dell'Ard Rhys, Shadea provava un forte sollievo. Gli avvenimenti si svolgevano esattamente come Sen Dunsidan le aveva promesso, come lei aveva sperato, come il destino le aveva sussurrato di tanto in tanto. Lei avrebbe guidato l'Ordine, lei ne avrebbe gestito il potere.

«L'Ard Rhys Shadea a'Ru!» sussurrò alle pareti e alle ombre che la accompagnavano lungo i corridoi.

Poi le venne in mente Grianne Ohmsford e si chiese se si fosse già destata e avesse scoperto dov'era finita. Forse l'Ard Rhys, inerme, non si era neppure svegliata, ma era stata assalita dagli abitanti del luogo in cui era giunta mentre ancora dormiva. Forse era già morta.

Shadea rimpianse di non poter vedere di persona.

Tagwen aveva servito l'Ard Rhys fin quasi dalla creazione del Terzo Consiglio dei Druidi e pensava di conoscerla meglio di ogni altra persona vivente, ma anche se era il suo migliore amico e il suo confidente, capiva di non poter sapere tutto. Nessuno con il suo potere e le sue responsabilità poteva permettersi di avere completa fiducia in qualcuno. Comunque pensava che se avesse voluto parlare dei suoi problemi, rivelare a un altro essere umano le sue preoccupazioni, l'avrebbe detto a lui. Perciò era profondamente turbato all'idea che sgusciasse via dalla sua camera senza informarlo. Più rifletteva sulla cosa, più si preoccupava: Shadea a'Ru, per quanto infida gli paresse, poteva avere ragione di temere. Che la sua padrona non si presentasse a colazione in una mattina in cui aveva un incontro così importante non era da lei.

Da uomo pratico, comprendeva le implicazioni della sua assenza. Non

avrebbe rinunciato all'incontro del giorno se non avesse avuto una buona ragione. Non agiva mai in fretta o spinta dal panico, prima rifletteva su tutto e considerava i possibili effetti delle sue scelte. Se aveva lasciato volontariamente le sue stanze, doveva avere una buona ragione. Se aveva scelto di non dirglielo, doveva avere una buona ragione anche per quello. Ma se non fosse tornata presto, Tagwen avrebbe avuto motivo di pensare che parole come "volontariamente" e "scelto" non avessero nulla a che fare con l'accaduto e che all'Ard Rhys fosse successo qualcosa di spiacevole.

Si fermò nelle stanze di lei per quello che gli parve un tempo interminabile, mentre crescevano la sua inquietudine e il suo disagio, e la sua pazienza si consumava. Udiva giungere dai corridoi voci e suoni che aumentavano di intensità: una chiara indicazione che i Druidi cominciavano a scoprire che qualcosa non andava. Shadea non era ancora tornata dalla sua ricerca, una ricerca da cui Tagwen non si aspettava molti risultati sapendo come la pensava l'Ard Rhys su quella donna. Esaminò l'intera stanza controllando tutto, cercando di trovare un senso in ciò che era successo. Non gli piaceva l'aspetto del letto sfatto. Gli faceva pensare che si fosse allontanata di corsa.

Ma nessuno poteva entrare in quella stanza, si disse per allontanare la paura che fosse stata aggredita. I Troll di guardia erano ferocemente fedeli a lei e l'Ard Rhys aveva installato incantesimi protettivi su tutte le pareti, per essere avvertita di ogni intrusione. Se le fosse successo qualcosa, ci sarebbe stato qualche segno di lotta. Inoltre, nessun nemico poteva introdursi a Paranor senza essere scoperto. Le sentinelle l'avrebbero visto e avrebbero dato l'allarme.

A meno che, naturalmente, il nemico non fosse già dentro le mura. Si tirò con ira la barba mentre valutava quella possibilità. C'erano alcune persone disposte ad agire contro di lei. Shadea a'Ru era una. Ma che probabilità c'erano, dati i rischi d'insuccesso e di essere scoperti? Per fare un simile tentativo, un druido doveva essere pazzo.

All'improvviso gli venne in mente che poteva essere andata a incontrare Kermadec. Il troll era ancora accampato fuori della Fortezza, in attesa di partire con l'Ard Rhys per il luogo che lei intendeva visitare. Doveva essere successo qualcosa di importante, che riguardava quei misteriosi andirivieni, sia quello in programma per l'indomani sia quello da cui era appena tornata, perciò non era assurdo pensare che la sua padrona fosse uscita per occuparsene.

Era già avviato verso la porta quando Shadea giunse dal corridoio ed en-

trò nella stanza.

«Niente» riferì, scuotendo la testa per la frustrazione. «Ho cercato dappertutto nella Fortezza e nei dintorni, e non ho trovato tracce recenti di lei. Le più fresche risalgono ad almeno un giorno fa. La cosa mi piace poco, Tagwen.» Lo guardò con espressione pensosa. «Fino a che punto ci si può fidare di quel troll, Kermadec?»

Tagwen inorridì. «Completamente. È un amico fidato, lo è da sempre.» Si concesse di mostrare indignazione. «Molto più di parecchi altri di cui non faccio il nome.»

«Comunque è il responsabile della scelta delle guardie, compresi i due che erano di guardia la scorsa notte e oggi non hanno idea di dove sia.» Piegò la testa di lato. «È stato l'ultimo a vederla fuori dalle mura, vero? È andato via con lei qualche giorno fa. Dove sono andati?»

Il nano s'infuriò. «Nulla che ti riguardi, Shadea! Non discuto mai le azioni dell'Ard Rhys senza il suo permesso, né con te né con chiunque altro! Aspetta il suo ritorno, per fare queste domande!»

La donna lo guardò con indulgenza. «Forse dovrei chiederlo io a Kermadec, visto che l'Ard Rhys è assente e che non mi sembri disposto a parlare. Perché non gli chiedi di venire qui a discutere l'accaduto?»

Tagwen comprese all'istante due cose. Primo, che Kermadec non avrebbe mai messo piede nella Fortezza. L'aveva detto chiaramente già da molto tempo e non avrebbe cambiato idea per Shadea a'Ru, di cui diffidava. Secondo, se fosse stato così stupido da accettare l'invito, magari perché era preoccupato per l'Ard Rhys, non sarebbe più uscito dal castello. Shadea a'Ru cercava un capro espiatorio per la scomparsa dell'Ard Rhys. Tagwen se lo sentiva nella pelle. Perché la donna lo giudicasse necessario, o perché spettasse a lei farlo, andava al di là della sua comprensione, ma ciò che stava succedendo era chiaro.

In ogni caso, Shadea non ci avrebbe messo molto a ottenere quello che voleva. I Troll delle Rocce non erano mai stati molto graditi, nella loro veste di protettori dei Druidi. Tradizione voleva che si usassero gli Elfi, fin dai tempi di *Galaphile* e del Primo Consiglio. Elfo lui stesso, *Galaphile* si era sentito più a suo agio affidandosi alla sua gente, dopo la distruzione del Vecchio Mondo e mille anni di barbarie. I Cacciatori Elfi avevano protetto i Druidi fino alla caduta di Paranor per mano del Signore degli Inganni. Quando si era riunito il Terzo Consiglio, tutti avevano pensato che Grianne si sarebbe rivolta di nuovo agli Elfi, ma lei non si fidava di Kylen Elessedil e non intendeva affidargli la scelta dei suoi difensori. Quando il re degli

Elfi era morto, aveva scelto da tempo Kermadec e i suoi Troll delle Rocce. Forse si trovava meglio con loro perché il suo rapporto con Kermadec non aveva nulla da spartire con la politica. Grianne amava l'indipendenza dei Troll: concedevano la loro fedeltà solo quando lo ritenevano necessario e non la davano alla leggera. Se ti erano alleati, di loro ti potevi fidare.

Ma nulla di questo avrebbe cambiato le cose, se Shadea fosse riuscita a intervenire, come ovviamente intendeva fare. I Troll delle Rocce erano responsabili della sicurezza dell'Ard Rhys e lei era sparita sotto i loro occhi. Non le sarebbe occorso molto sforzo per convincere l'Ordine a dare loro la colpa.

Tagwen fissò Shadea. «Kermadec non entrerà nella Fortezza, lo sai bene.»

«Lo so» rispose la donna. «Ma se non verrà, la prenderò come una prova della sua complicità con i responsabili di quanto è accaduto e lo congederò assieme ai suoi Troll. Non voglio che continuino a proteggerci se non riescono a fare meglio di quanto non abbiano fatto con l'Ard Rhys.» S'interruppe e si portò un dito alla guancia. «Rifiutandosi di entrare nella Fortezza, Kermadec fa pensare che nasconda qualcosa, Tagwen. Se non ha niente da nascondere, dovrebbe venire a dirci quello che sa. A tutti, perché dipendiamo da lui per la nostra sicurezza. Riferiscigli le mie parole: deve venire a dare spiegazioni, se ne è in grado.»

«Chi ti ha dato il diritto di dare ordini, Shadea a'Ru?» chiese il nano, che non voleva cedere terreno. «Non sei tu a comandare l'Ordine dei Druidi.» La donna sorrise. «Qualcuno deve farlo, in assenza dell'Ard Rhys. È già stato avanzato il mio nome per la successione. Farò il mio dovere come meglio potrò, ma intendo servire l'Ordine fino in fondo. Non mi accontenterei di niente di meno.» Si guardò attorno, nella stanza vuota. «Va', Tagwen, fa' come ti dico.»

Il nano avrebbe voluto protestare, insultarla in modo da farle capire senza equivoci cosa pensava di lei. Poi comprese che forse era proprio quanto Shadea si aspettava: una risposta compromettente. Stava succedendo qualcosa che non gli piaceva e iniziava a credere che Shadea vi avesse parte.

Tenne a freno la lingua. Meglio non perdere la testa. Meglio rimanere liberi. Qualcuno doveva informare Kermadec dell'accaduto, avvertirlo del pericolo.

Con un secco cenno d'assenso, uscì dalla stanza e si avviò lungo il corridoio, gli occhi bassi e il viso rosso di collera. Una parte di lui avrebbe voluto fuggire a tutta velocità e non fare mai più ritorno. All'improvviso pro-

vò un forte timore, guardando la faccia delle persone che gli passavano davanti e leggendovi il sospetto, il dubbio e in alcuni casi la collera. Come aveva detto Shadea, la voce si era già diffusa. Qualcuno cominciava a fare progetti e a stringere alleanze. Se l'Ard Rhys non si fosse affrettata a tornare, tutto sarebbe andato come previsto da Shadea.

D'impulso, fece una breve deviazione fino alle stanze dei Troll delle Rocce, sul cortile nord, e chiese a uno dei comandanti di mandare una decina di uomini alla porta Nord, per ordine dell'Ard Rhys. Il comandante non fece domande. Tagwen gli aveva già portato messaggi del genere, di tanto in tanto; non c'era nulla di inconsueto in ciò che il nano gli chiedeva.

Una volta uscito dalla Fortezza, Tagwen si diresse verso la foresta e chiamò Kermadec. Sapeva che il Maturin era accampato nei pressi della porta Nord. Mentre attendeva, si tirò la barba e incrociò le braccia sul petto, cercando di riflettere sul modo di impedire a Shadea di prendere il comando dei Druidi.

«Barbariccia!» lo salutò Kermadec, con una sonora risata. Uscì dagli alberi e gli tese la mano, chiedendo con la sua forte voce gutturale: «Che ti succede? Sembra che tu abbia ingoiato un topo morto. Hai cominciato male la giornata, vecchio nano?».

Tagwen strinse la mano al troll. «Proprio così. Ma neanche la tua va bene.» Si guardò rapidamente alle spalle. «Meglio che tu mi ascolti con attenzione, Kermadec. Non so quanto tempo abbiamo, ma non è molto.»

In fretta spiegò cos'era successo all'Ard Rhys, poi il motivo che l'aveva spinto a cercarlo.

Il troll lo ascoltò in silenzio, senza interromperlo, poi alzò gli occhi con espressione interrogativa nel veder uscire dalla porta della Fortezza un gruppo di dieci Troll in armi, guidati dal loro comandante.

«Mi è parso preferibile non lasciarti solo, qualunque cosa tu decida» spiegò Tagwen. «Non mi piace ciò che succede là dentro. Il modo in cui Shadea sta manovrando le cose mi fa pensare che voglia prendere controllo dell'Ordine. Quando l'Ard Rhys farà ritorno, tutta questa follia finirà abbastanza in fretta, ma nel frattempo ho l'impressione che tu corra qualche rischio.»

Il Maturin annuì. «Shadea a'Ru non oserebbe comportarsi così se non fosse certa del successo, e questo non promette niente di buono. Non so cos'è successo all'Ard Rhys, ma non l'ho più vista da quando è entrata a Paranor al nostro ritorno. Non penso che ci sia qualcosa di male se ti dico che siamo andati nelle rovine del Regno del Teschio, per accertarci della

verità di certe voci che parlavano di strani fuochi e di movimenti di ombre. Abbiamo visto qualcosa, laggiù, la chiara indicazione della presenza di una magia. L'Ard Rhys intendeva fare visita alle ombre dei Druidi, al Perno dell'Ade, per chiedere loro consiglio. Ma non penso che sia partita senza di me. O almeno senza farmelo sapere.»

«E senza farlo sapere a me, anche se non mi rivelava tutto sulle sue attività come faceva con te.» Tagwen sembrava sempre più turbato. «Ma non è mai andata via senza dire nulla.»

«Perciò dev'esserle successo qualcosa» concluse Kermadec, con espressione rabbiosa. «Può avere a che fare con quello che ha visto alla Lama del Coltello. O con quello che sta succedendo qui. Non mi fido di Shadea e dei suoi amici. E neppure di molti altri, se è per questo. Sono Druidi solo di nome, senza alcun senso di lealtà per l'Ard Rhys o per la causa dei Druidi.»

Tagwen incrociò le braccia come per proteggersi. «Non so che fare, Kermadec» confessò.

Il troll raggiunse il comandante delle guardie e parlò con calma per qualche istante con lui. L'ufficiale lo ascoltò, annuì e scomparve nella Fortezza, seguito dai suoi uomini. Kermadec tornò da Tagwen.

«Ho ordinato a tutti i Troll di uscire dalla Fortezza e di recarsi alle porte. Resteremo di guardia a Paranor per qualche giorno ancora. Se l'Ard Rhys tornerà, riprenderemo il servizio come prima. Se non dovesse tornare e noi fossimo congedati, ce ne andremo. Finché custodiremo le porte, potremo considerarci salvi. Shadea può ordinarci di andar via, ma non può fare molto di più.»

«Non esserne troppo sicuro. Ha a disposizione potenti magie, Kermadec. Anche i tuoi Troll sarebbero a rischio.» Il nano s'interruppe per un istante. «Non entrerai a Paranor, vero? Promettimi che non lo farai.»

Kermadec brontolò. «Via, Tagwen! Sai cosa succederebbe se entrassi. Shadea e i suoi accoliti mi metterebbero in catene in un batter d'occhio. Sarebbero lieti di annunciare che io sono il responsabile della scomparsa dell'Ard Rhys. Né la verità né il buonsenso sarebbero di ostacolo al loro desiderio di tenermi sottochiave finché le cose non saranno chiare. Inoltre, probabilmente la cosa è già stata decisa. A me spetterà la parte del colpevole, anche se non verrà mai presentata alcuna prova. Teste più intelligenti l'avrebbero vinta in altre situazioni, ma non ora. Avevo detto all'Ard Rhys che avrebbe fatto bene a cacciarli via tutti e a ricominciare da zero, ma non ha voluto ascoltarmi. Non mi ascolta mai.» Il troll scosse la testa. «Non

riesco a togliermi dalla mente che la sua ostinazione abbia qualcosa a che fare con ciò che è accaduto.»

«Preferisco non discuterne» rispose Tagwen. Rimpiangeva di non avere insistito di più perché Grianne adottasse ulteriori precauzioni mentre era nella Fortezza. Si pentiva di non essere rimasto con lei nella stanza la notte precedente, a montare la guardia.

«Potrei tornare nelle rovine del Regno del Teschio e dare un'altra occhiata» disse Kermadec. Serrò le labbra e distolse lo sguardo dal nano. «Forse riuscirò a vedere qualcosa che ci è sfuggito. Non ce la farei a stare qui con le mani in mano. I miei uomini non hanno bisogno di me, sanno cosa fare.»

«Non penserai di andare nel Regno del Teschio da solo?» esclamò Tagwen, scuotendo la testa per sottolineare le parole. «È troppo pericoloso. L'hai detto anche tu, e molte volte.»

Il Maturin annuì. «Allora non andrò da solo. Prenderò con me qualcuno che possa affrontare gli spiriti e la magia nera. Ma che mi dici di te, Barbariccia? Neanche tu puoi tornare là dentro. Shadea farà mettere in catene anche te, non appena le verrà in mente, o qualcosa di peggio. Anche tu sei in pericolo.»

Tagwen lo guardò senza parlare. Non aveva pensato alla possibilità che gli succedesse qualcosa. Ma si rammentò delle occhiate di alcuni Druidi che aveva incontrato. Chiunque era stato capace di far sparire l'Ard Rhys non avrebbe avuto molte difficoltà a far sparire anche lui. Anzi, gli sarebbe stato utile farlo, visto che Tagwen intendeva protestare con tutte le sue forze se avessero cercato di nominare una nuova Ard Rhys.

E questo, supponeva, era proprio quanto Shadea a'Ru cercava di fare in quel momento. L'idea lo sgomentava. E non poteva fare nulla.

«Vengo con te» disse infine. L'idea di andare nel Regno del Teschio gli piaceva poco, ma gli piaceva ancora meno la prospettiva di rimanere a Paranor senza di lui.

Kermadec scosse la testa. «Ho un'idea migliore» disse. «L'Ard Rhys ha un fratello che abita a Patch Run, una stazione di transito sul lago Arcobaleno. La famiglia possiede alcune aeronavi da noleggio per spedizioni nelle più lontane regioni delle Quattro Terre. Lui e sua moglie, che è una donna dei Corsari, sono piloti di navi volanti.»

«Li conosco» lo interruppe Tagwen. «L'Ard Rhys mi ha parlato di loro. Il fratello si chiama Bek.»

«Il fatto è che anche il fratello possiede la magia. Lui e la sorella sono

molto legati, anche se ultimamente si vedono poco. Qualcuno dovrebbe andare a dirgli cos'è successo. Forse potrebbe usare la sua magia per trovarla.»

Tagwen annuì, poco convinto. «Vale la pena di provare. Anche se nel frattempo Grianne dovesse tornare, forse il fratello può instillarle un po' di buonsenso su quanto succede a Paranor. Noi non ne siamo capaci, a quanto pare.»

Il massiccio troll si piegò e posò le mani sulle robuste spalle del nano. «Non essere così triste, mio vecchio amico. L'Ard Rhys è molto esperta nell'arte di rimanere in vita.»

Tagwen annuì, chiedendosi se si era davvero arrivati a quel punto, se davvero la sua padrona stava lottando per la vita.

«Troviamola» disse il Maturin, a bassa voce. «Riportiamola a casa sana e salva.»

Shadea aveva allontanato i Troll che montavano la guardia alla porta della camera da letto dell'Ard Rhys e stava setacciando le stanze nel caso vi fosse rimasto qualcosa di incriminante o di utile, quando comparve Iridia Eleri. I lineamenti gelidi e perfetti della strega elfa irradiavano un'espressione di trionfo; rivolse alla compagna di cospirazione un cenno soddisfatto.

«Li abbiamo contattati e convinti tutti, o almeno in gran parte» le riferì. «Sono pronti a sostenere la tua candidatura temporanea ad Ard Rhys, finché la questione non sarà risolta. Quasi tutti sospettano dei Troll. Si chiedono come abbiano potuto fare buona guardia e lasciare che succedesse una cosa simile. La confusione e le perplessità sono forti, e tutti sono pronti ad accusare il primo indiziato.» Si guardò attorno. «Hai trovato qualcosa?»

Shadea scosse la testa. «Tagwen ha portato via i suoi appunti quando è andato a riferire a Kermadec il mio messaggio. Non mi sono accorta di quello che faceva, altrimenti l'avrei fermato. Può aver portato via anche dell'altro, ma non importa. Abbiamo ottenuto quello che volevamo. Né lui né i Troll rimetteranno piede qui dentro.»

«Non esserne troppo sicura.» Negli occhi scuri di Iridia si leggeva un'espressione dura, come se pensasse a cose ancora più cupe. «I Troll si sono ritirati dalla Fortezza e montano la guardia alle porte. Pare che si aspettino disordini, ma intendono restare al loro posto finché potranno.»

Shadea a'Ru le rivolse un lento cenno d'assenso e la fissò, dicendosi che

niente era facile, neppure ora. «Per il momento li lasceremo fare. Dopo che sarò stata nominata Ard Rhys, provvederò a loro di persona.»

«Kermadec non c'è. Non so dove sia finito. Anche Tagwen è scomparso. Sarebbe meglio cercarli.» Si avvicinò a Shadea e abbassò la voce. «E dovremmo pensare anche a un altro possibile ostacolo ai nostri piani. Suo fratello, quello che vive sul lago Arcobaleno, se dovesse scoprire cos'è successo potrebbe decidere di intervenire. Ha la medesima magia della sorella e un forte legame con i Corsari. Potrebbe procurarci molte noie.»

Sen Dunsidan le aveva detto la stessa cosa. Per un momento Shadea s'interrogò sulla coincidenza, poi si limitò a giudicarla un caso, niente di più. Era una considerazione logica, e forse lei aveva sbagliato a non darvi retta prima.

«Sappiamo dove vive il fratello?» chiese.

Iridia annuì. «In una stazione di transito chiamata Patch Run.»

Shadea la prese per un braccio e sorrise. «Mandiamo qualcuno che lo avverta da parte nostra.»

7

Penderrin Ohmsford era inginocchiato nello scompartimento anteriore del suo cat-28. Si raddrizzò come poteva, fece un passo indietro e controllò la riparazione. Aveva preso entrambi i tubi radianti fissati all'unico albero e li aveva collegati alle quattro valvole composte - due per ciascun pontone, anteriore e posteriore - per dare alla piccola imbarcazione volante una potenza quasi doppia di quella originaria. Le valvole composte erano una sua idea: gli era venuta qualche giorno prima, quando si era chiesto come far volare la nave più veloce. Pensava sempre a possibili miglioramenti: la sua passione per il volo e le navi volanti era pari a quella di tutta la sua famiglia, e d'altra parte, quando si aveva come zio Redden Alt Mer non si poteva farne a meno.

Aveva costruito la piccola imbarcazione due anni prima, all'inizio del suo apprendistato con il padre. Era il primo lavoro di una certa importanza che avesse affrontato da solo. Una sorta di "rito di passaggio" per dimostrare che non era più un ragazzino, anche se non aveva ancora vent'anni. Aveva scelto un catamarano di ventotto piedi, da cui la sigla. Una barca da corsa, non da combattimento, con il ponte inclinato e i parapetti bassi, i pontoni quasi orizzontali e privi di teste d'ariete, una minuscola cabina incassata tra i pontoni, sotto la garitta di pilotaggio e a malapena sufficiente

per contenere una cuccetta. L'unico albero era attrezzato con una vela quadra e un fiocco; i ricambi e le attrezzature erano contenute in vani ricavati nei pontoni.

Fin dall'inizio era una barca veloce, ma Penderrin non era tipo da prendere qualcosa senza cercare di modificarla. Anche nel caso delle grandi navi dei genitori, attrezzate per lunghe spedizioni e per affrontare le tempeste, cercava sempre qualche modo per migliorarne le prestazioni. Era vissuto in mezzo alle navi volanti fin dalla nascita e ormai lavorare su di esse era per lui assolutamente naturale. Gli dispiaceva che i genitori non gli lasciassero pilotare le navi più grandi, in particolare la Swift Sure, la loro preferita, su cui si trovavano in quel momento, in qualche parte dei monti Wolfsktaag. Come tutti i genitori, però, parevano convinti che fosse meglio istruirlo un po' alla volta e attendere che avesse l'età giusta, prima di lasciargli fare le cose che sapeva fare da anni.

Il suo nome era Penderrin, ma tutti lo chiamavano Pen, tranne la madre, che non usava mai il diminutivo perché il nome l'aveva scelto lei e le piaceva il suono, e lo zio, che lo chiamava "Little Red", per qualche ragione che riguardava la madre e gli anni che avevano trascorso insieme. Pen aveva i capelli lunghi, color castano con sfumature rosse, un incrocio tra la chioma fiammante della madre e il colore bruno del padre, perciò supponeva che Little Red fosse un buon soprannome, anche se lo irritava sentirsi chiamare come un tempo era chiamata la madre. Tuttavia voleva bene allo zio e sapeva dalla madre che un tempo era chiamato "Big Red", perciò tollerava da lui quello che non avrebbe tollerato da altri. Almeno lo zio gli lasciava fare alcune delle cose che non gli erano permesse dai genitori, tra cui pilotare le navi più grandi, capaci di attraversare lo Spartiacque Azzurro. Al pensiero dello zio, i suoi occhi azzurri si illuminarono. Entro un paio di mesi, contava di fare visita a Big Red nella cittadina costiera di March Brume e di volare con lui. Aspettava con ansia quel giorno.

Si mise in piedi e guardò di nuovo il cat-28, assicurandosi che tutto fosse come doveva essere. Per il momento doveva accontentarsi di volare su quel monoalbero, piccolo ma robusto e veloce, e, soprattutto, di sua proprietà. L'indomani mattina contava di fare un volo di prova per controllare che i collegamenti fossero stati eseguiti bene e che i comandi che regolavano l'afflusso di energia dalle vele-luce ai cristalli di diapso funzionassero come previsto. Era difficile suddividere in due parti l'afflusso di energia luminosa di un tubo radiante per dirigerla verso più di una valvola di Parse, ma ormai riteneva di avere imparato ed era convinto che la più recente

messa a punto avrebbe funzionato.

Guardò il cielo del tardo pomeriggio e notò che la nebbia sul lago Arcobaleno si era addensata per l'avvicinarsi di nubi temporalesche da nord. Il sole era ormai scomparso e non era neppure visibile sotto forma di una macchia chiara nel cielo, come fino a poco prima. Si avvicinava la notte e la luce diminuiva in fretta, quel giorno non ci sarebbe stato tramonto. Se il temporale non si fosse sfogato nella notte, l'indomani mattina la visibilità sarebbe stata ridotta a zero e lui avrebbe dovuto trovarsi qualcos'altro da fare, anziché un volo di prova.

«Maledizione» brontolò. Non gli piaceva aspettare.

Ripose gli attrezzi e scese dal catamarano. Era ancorato a pochi palmi dal terreno, a una certa distanza dall'acqua, in attesa di compiere il volo di prova sopra il lago. Se stava sopraggiungendo una tempesta, occorreva rafforzare gli ormeggi, anche se il catamarano era sicuro con l'attuale ancoraggio e la Steady Right, l'altra grande nave volante, era ancorata in una parte riparata della piccola cala. Ora che i genitori erano in viaggio, a lui spettava la cura delle navi e dell'equipaggiamento finché non fossero tornati, cosa improbabile prima di altri due mesi.

Era un lavoro cui era abituato. Si occupava di cose simili fin da quando aveva dodici anni e sapeva come comportarsi in quasi tutte le situazioni. Ciò che gli mancava, quando i genitori erano lontani, era il fatto di non poter viaggiare con loro. Questo gli ricordava che pensavano tuttora a lui come a un bambino. Portò nella capanna la cassetta degli attrezzi e chiuse con la sbarra la porta a due battenti. Era di media statura, né troppo robusto né esile; la sua caratteristica più appariscente erano i lunghi capelli castano rossi che teneva legati a coda di cavallo con una sciarpa di seta dai colori vivaci, alla maniera dei Corsari. Ma dietro il suo aspetto poco appariscente si nascondevano una forte determinazione e un'insaziabile curiosità. Pen Ohmsford amava mettere in discussione cose che gli altri si limitavano ad accettare o a ignorare: cercava di imparare tutto ciò che poteva e non scordava mai nulla. Dappertutto la conoscenza è potere, che si avessero quindici anni o cinquanta. Più cose sapeva, più poteva fare, e si proponeva di compiere qualcosa d'importante.

In una famiglia come la sua era pressoché necessario, soprattutto se non si poteva ricorrere al canto magico.

A volte ne rimpiangeva l'assenza, ma il rimpianto non durava a lungo. In fin dei conti, neanche sua madre possedeva magie: ma era così bella e abile che forse la cosa non aveva importanza. Il padre parlava di rado dei pro-

pri poteri magici e non li usava quasi mai, anche se erano innati in lui e li aveva usati ampiamente prima della nascita di Pen. I genitori non gli avevano mai parlato del fatto che era privo di magia, e a dire il vero nessuno si era mai aspettato che la possedesse.

Ma sua zia? Be', la zia era l'Ard Rhys, Grianne Ohmsford, dotata di una magia leggendaria: all'epoca in cui era la Strega di Ilse la usava di continuo. Era talmente caratterizzata dalla sua magia che parlare di lei era come parlare di magia, e viceversa.

Pen conosceva le storie che si raccontavano su di lei. Le conosceva tutte. I genitori non amavano mantenere segreti, su se stessi o su altri membri della famiglia, perciò gli avevano sempre parlato liberamente della zia. Pen sapeva cos'aveva fatto, e per quali ragioni. Comprendeva l'odio e l'antipatia che il suo nome suscitava in molte persone. Suo zio Redden le rivolgeva a malapena la parola, ma aveva dovuto ammettere davanti a Pen, anche se a malincuore, che se non fosse stato per lei i superstiti della *Jerle Shannara*, compreso lui e i genitori di Pen, non sarebbero tornati sani a salvi. I suoi genitori erano meno severi, anche se cauti. Il padre, in particolare, amava la sorella e pensava che fosse stata ingannata. Ma avevano scelto cammini diversi e si vedevano di rado.

Pen l'aveva vista solo due volte, l'ultima quando era venuta a far visita alla famiglia in occasione del compleanno di Pen. Appariva gelida e distaccata, però aveva voluto volare con lui sulla sua nave e si era informata sulla sua vita a Patch Run. Gli aveva chiesto se sentiva crescere dentro di sé il canto magico, ma non gli era parsa delusa quando le aveva risposto di no. La magia di Grianne non era appariscente. Ne parlavano gli altri, non lei. Pareva considerarla una malattia da non nominare. Pen aveva rispettato i suoi desideri e non lo considerava un argomento di cui parlare con lei, a meno che non fosse lei a iniziare per prima.

Eppure, la storia della famiglia Ohmsford era contrassegnata dalla magia, andando indietro nel tempo fino all'epoca di Wil Ohmsford, cosicché era un argomento difficile da ignorare, indipendentemente dal fatto che la si possedesse o no. Pen sapeva che la magia tendeva a saltare intere generazioni di Ohmsford, perciò non era certo il primo a non possederla. Suo padre diceva che forse stava diminuendo nel sangue con il passaggio degli anni e col crescere delle generazioni degli Ohmsford che l'avevano avuta. Forse era finita. La madre diceva che non aveva importanza, che c'erano caratteristiche più apprezzabili della capacità di usare la magia. Secondo lei, era meglio che Pen non dovesse misurarsi con le sue richieste e che

fosse quello che era e niente di più.

Sull'argomento si era spesa una grande quantità di parole e di ragionamenti, il tutto per fare in modo che Pen si sentisse a suo agio, e in genere l'accorgimento aveva avuto successo. Non era il tipo di persona che si preoccupa per ciò che non ha.

A parte il permesso che i genitori non gli davano ancora di accompagnarli nelle spedizioni. Cominciava a essere stanco di venire lasciato a casa come il cane.

Scese nella cala e fece un rapido controllo della Steady Right, stringendo i cavi dell'ancora e le cime d'ormeggio, in modo che se fosse giunto un colpo di vento, nulla andasse perduto. Guardò il lago Arcobaleno, la sua vasta distesa che spariva in lontananza, in un velo di nebbie e ombre della sera, e che con l'avvicinarsi del temporale aveva perso ogni colore. Nelle giornate serene erano visibili i favolosi arcobaleni che gli davano il nome, un gioco di vapori e di luce. Nelle giornate serene, attraverso quegli arcobaleni si riuscivano a scorgere le montagne di Runne. In quei giorni poteva anche misurare la sua libertà. Aveva il permesso di volare sul lago, che era come il cortile di casa, grande e meraviglioso, ma il divieto di spingersi oltre. Il suo guinzaglio invisibile arrivava fino alla sponda opposta, non più in là.

A volte si chiedeva se non avrebbe avuto maggiore libertà se fosse nato con la magia del canto, ma supponeva di no. Improbabile che i genitori lo giudicassero in grado di badare a se stesso solo perché disponeva della magia. Anzi, forse gli avrebbero imposto ulteriori restrizioni. Dipendeva dal modo in cui lo vedevano. Volevano decidere loro se aveva l'età per fare una certa cosa.

Del resto, quanti anni aveva suo padre quando era partito a bordo della *Jerle Shannara*? Quanti ne aveva quando avevano attraversato lo Spartiacque Azzurro fino al continente della Parkasia? Non più di Pen, ma i genitori adottivi, Coran e Liria Leah, gli avevano dato il permesso di partire. Certo, le circostanze che li avevano indotti ad accordarglielo erano inconsuete, ma anche i genitori di Pen avrebbero dovuto adottare lo stesso principio, per ciò che riguardava l'età e la maturità.

Le situazioni erano però diverse. Pen sapeva che non si potevano paragonare. Bek aveva il canto magico, e senza di esso probabilmente non sarebbe sopravvissuto al viaggio. Quando ci pensava, Pen avrebbe voluto sapere cosa si provava a possedere la magia. Gli sarebbe piaciuto averla per un giorno o due, tanto per vedere com'era. Si chiese cosa si provava quan-

do si faceva ciò che erano in grado di fare suo padre e sua zia. Ciò che avevano fatto, anzi. Era curioso, una reazione naturale a come le cose avrebbero potuto essere rispetto a com'erano. Pensava che sarebbe stato interessante sperimentarla in qualche modo, utilizzarla in qualche piccola cosa. La magia era attraente, piacesse o no.

Il padre ne parlava come se possederla non fosse per nulla meraviglioso, come se fosse solo un fardello. Facile dirlo, per lui. Facile per chi ce l'aveva dirlo a chi ne era privo.

Naturalmente anche Pen aveva un dono, giunto da chissà dove dopo la sua nascita, che gli permetteva di entrare in contatto con le creature viventi in un modo impossibile a chiunque altro. Solo con gli esseri umani non funzionava, ma con le piante e gli animali sì. Riusciva sempre a capire cosa provassero o pensassero. Sentiva le loro emozioni. E non gli costava alcuno sforzo. Bastava che volgesse la propria attenzione a ciò che capitava attorno a lui e veniva a sapere cose che nessun altro capiva.

Riusciva anche a comunicare con gli esseri viventi. Non a parlare il loro linguaggio, ma a leggere e interpretare i loro versi e movimenti e a rispondere in modo adeguato. Riusciva a far capire loro il legame che li univa, anche se chiaramente non apparteneva alla loro specie.

Pen supponeva che potesse essere considerata una forma di magia, ma non era sicuro di volerla designare come tale. In fin dei conti non gli era molto utile. Poteva far comodo sapere dai gabbiani che da ovest stava giungendo un fronte di tempesta, o dagli scoiattoli che un noce stava morendo, o da un faggio che il terreno in cui affondavano le sue radici stava perdendo le sostanze nutritive. Poteva essere interessante far capire a un cervo, dalla posizione del tuo corpo, che non intendevi fargli alcun male. Ma l'aveva trovato abbastanza inutile, nel complesso. I genitori ne erano al corrente e gli dicevano che era un potere molto particolare e che un giorno o l'altro poteva dimostrarsi assai importante, ma lui non vedeva come.

Lo zio Redden voleva che gli leggesse il mare quando andavano a pesca volando sullo Spartiacque Azzurro. Voleva sapere cosa vedevano i gabbiani e i delfini per pilotare meglio e Pen era lieto di aiutarlo, ma la cosa lo faceva sentire un po' come un cane da caccia.

Sorrise involontariamente. Gli era tornata alla mente quell'immagine. Un cane. Il cane di casa, da guardia e da caccia. Forse nella sua prossima vita si sarebbe reincarnato così. Non avrebbe saputo dire se l'idea gli piacesse o no, ma era divertente.

Dal lago giungeva un vento sferzante che agitava la fila di bandierine

appese in cima agli alberi che sorgevano alle due estremità della cala e servivano a misurare la forza del vento: una chiara indicazione che la tempesta si avvicinava. Il giovane stava per tornare nella capanna quando scorse qualcosa in mezzo al lago. Era poco più di una macchiolina, ma si era materializzata all'improvviso nella nebbia. Si fermò e la fissò per capire se fosse una barca. Gli occorsero parecchi minuti per averne la conferma. Non una grande imbarcazione, comunque. Poco più di una barca a remi o un barchino, piccolo e sempre sul punto di rovesciarsi.

Chi poteva essere così pazzo da mettersi in viaggio con un tempo simile e in una barca come quella?

Attese che la barca si avvicinasse cercando di capire se era diretta a Patch Run. Presto vide che lo era. Sbattuta qua e là dalle onde sempre più alte, come un pezzo di legno alla deriva, era spinta da una sola vela e manovrata da un pilota che chiaramente non sapeva granché sulla navigazione col tempo bello, tanto meno con quello brutto. Pen scosse la testa con una mescolanza di meraviglia e ammirazione. Chiunque fosse su quella barca non era certo privo di coraggio, anche se la stessa cosa non si poteva dire del suo buonsenso.

La piccola imbarcazione - era una barchetta a remi, vide infine Pen - lasciò il lago ed entrò nella cala con l'unico passeggero piegato sulla barra del timone. Era un nano, tozzo e dalla barba grigia, con un mantello per proteggersi dal vento. Tirava le cime della vela come se non sapesse come manovrare per non schiantarsi sulla riva. Pen scese fino al molo, attese che il visitatore fosse vicino e gli gettò una cima. Il nano l'afferrò come un uomo sul punto di affogare, e Pen lo aiutò ad accostarsi al molo e poi legò la barca a un ormeggio.

«Molte grazie!» ansimò il nano, con il fiato grosso. Prese la mano di Pen e salì sul molo. «Sono esausto!»

«Non ne dubito» rispose il giovane, osservandolo con curiosità. «Attraversare il lago con questo vento non dev'essere stato facile.»

«All'inizio non era così. Questa mattina, quando sono partito, c'era un bel sole.» Il nano si rassettò gli abiti inzuppati e stropicciati e si strofinò con forza le mani. «Non mi ero accorto dell'arrivo del temporale.»

Il ragazzo sorrise. «Se vuoi la mia opinione, bisogna essere pazzi per mettersi in viaggio su una barca così malconcia con qualunque tempo.»

«Pazzo o disperato. Qui siamo a Patch Run? Sei un Ohmsford?»

Il ragazzo annuì. «Sono Pen. Figlio di Bek e Rue. Li stavi forse cercando?»

Il nano annuì e gli tese la mano. «Tagwen, assistente personale di tua zia, l'Ard Rhys. Non ci siamo mai conosciuti, ma mi ha parlato di te. Dice che sei un ragazzo intelligente e un pilota di prima categoria. Mi saresti stato utile mentre venivo qui.»

Pen strinse la mano al nano. «È stata mia zia a mandarti?»

«Non esattamente. Sono venuto di mia iniziativa.» Alzò lo sguardo verso la casa e gli altri edifici più piccoli che la circondavano. «Non per essere maleducato, ma devo parlare subito con i tuoi genitori. Ho poco tempo, temo di essere inseguito. Puoi accompagnarmi da loro?»

«Non ci sono» rispose Pen. «Sono partiti per una spedizione sui monti Wolfsktaag e passeranno settimane prima che tornino. Posso fare qualcosa per te? Che ne diresti di un po' di sidro caldo?»

«Non ci sono?» ripeté Tagwen. Pareva desolato. «Riusciresti a trovarli, se fosse necessario? Potresti portarmi fino a loro? Non mi aspettavo che fossero via, davvero non me l'aspettavo. Avrei dovuto pensarci, ma mi sono preoccupato soltanto di arrivare in fretta.» Si lanciò un'occhiata alle spalle. Pen non capì se guardava il lago o il temporale che si avvicinava.

«Non penso di poter trovare i miei genitori sui monti Wolfsktaag» rispose il ragazzo. «Non ci sono mai stato. E poi non posso allontanarmi da casa.»

«Non ci sono mai stato neanch'io» annuì Tagwen «anche se sono un nano. Sono nato a Culhaven, e tranne recarmi a Paranor per servire l'Ard Rhys, non ho mai viaggiato molto.»

Pen sorrise anche se non ne aveva l'intenzione. Provava una forte simpatia per lo strano ometto. «Come diavolo sei arrivato fin qui, allora? Come hai fatto a pilotare quella barchetta fin qui dall'altra riva? Quando si attraversa il lago Arcobaleno con un tempo simile, la nebbia ti copre la visuale in tutte le direzioni.»

Tagwen infilò una mano in tasca e ne trasse un piccolo cilindro di metallo, basso e largo. «Questa bussola» spiegò. «Ho imparato a usarla a Paranor, quando esploravo la foresta che circonda la Fortezza. Non ho usato altro, per attraversare i Denti del Drago e le Terre di Confine. Non mi piace volare, perciò ho deciso di venire a cavallo. Arrivato al lago, ho cercato una barca. Ho comprato questa, ma non credo di avere scelto molto bene. Ascolta, Pen, mi spiace di essere così insistente, ma sei certo di non poter rintracciare i tuoi genitori?»

Pareva così angosciato che Pen avrebbe voluto dirgli di sì, ma sapeva che i genitori usavano il canto magico per nascondere la loro presenza in

luoghi pericolosi come i monti Wolfsktaag, per maggiore sicurezza loro e dei passeggeri. Anche se avesse saputo dove cercare, dubitava di poterli trovare quando usavano la magia.

«Ma cos'è successo?» domandò, perché non aveva ancora capito cosa volesse il nano. «Perché tanta urgenza?»

Tagwen trasse un profondo respiro e poi esalò il fiato così bruscamente che Pen indietreggiò d'istinto.

«È scomparsa!» esclamò il nano. «Tua zia, tre notti fa. Le è successo qualcosa, e credo che non sia niente di buono. Da qualche tempo non era più sicura, a Paranor, l'avevo messa in guardia molte volte. Poi è andata nel Regno del Teschio con Kermadec per accertarsi di certi fenomeni preoccupanti e quando è tornata doveva incontrarsi con il Primo ministro, un altro serpente pronto a mordere, ma nella notte è scomparsa e adesso non so cosa fare!»

Pen lo fissò. Non sapeva chi fossero Kermadec e il Primo ministro, ma aveva capito che la zia era nei guai. «Come può essere sparita dalla sua stanza?» chiese. «Non c'è nessuno di guardia? Una volta mi ha detto che aveva dei Troll delle Rocce, grandi e grossi.»

«Tutti sono grandi e grossi» sospirò Tagwen. «Non so come sia scomparsa: è accaduto e basta. Pensavo che forse i tuoi genitori potrebbero aiutarci a trovarla, perché io ho fatto tutto quello che potevo. Forse tuo padre potrebbe usare la magia per seguire le sue tracce, per scoprire dov'è andata. O dove l'hanno portata.»

Pen rifletté su quella richiesta. Suo padre era certamente in grado di farlo; l'aveva già fatto, anche se una sola volta in compagnia di Pen, quando il loro cane era sparito nel Duln. Non l'avevano mai trovato. Però il padre era certo in grado di trovare Grianne, se aveva lasciato una scia e non era sparita in uno sbuffo di fumo o qualcosa del genere. Quando si trattava dell'Ard Rhys, tutto era possibile.

Tagwen si tirò con impazienza la barba. «C'è qualcosa che puoi fare per aiutarmi o devo andare da solo a cercarli?»

«Non riusciresti mai a trovarli!» esclamò Pen. «Non avresti una possibilità su un milione! Sei a malapena riuscito ad attraversare il lago Arcobaleno su quella barchetta!» Tagwen si rizzò in tutta la sua statura. «Il fatto è che devo fare qualcosa. Non posso stare ad aspettare che l'Ard Rhys ricompaia. Infatti, non credo che possa farlo. Ormai ne sono convinto.»

«D'accordo, ma forse c'è un altro modo, qualcos'altro che si può fare.» Pen si strinse nelle spalle. «Dobbiamo solo riflettere e cercare la soluzio-

ne.»

«Be', allora cerchiamo di pensarci in fretta. Come ti ho detto, non ho molto tempo. Sono sicuro di essere stato seguito. Da Druidi, devo precisare, che non vogliono il ritorno di tua zia, anche se forse non sono i responsabili della sua sparizione. Ormai devono avere capito che cercherò di ostacolarli e che sarebbero più tranquilli se dovessi "sparire" anch'io.»

S'interruppe per riprendere fiato. «D'altra parte, è possibile che non si curino di me, ma che vengano qui a cercare te e i tuoi genitori. Sono al corrente della magia di tuo padre, esattamente come me. Puoi immaginare anche tu che cosa intendano fare, se troveranno i tuoi genitori prima di me.»

Pen non sapeva cosa rispondere. Non conosceva le persone di cui parlava il nano, Druidi con cui la sua famiglia non aveva mai avuto rapporti. Quello era il mondo di sua zia, non degli altri Ohmsford. Ma secondo Tagwen quei due mondi non erano separati come credeva Pen.

Si chiese come comportarsi. Le sue scelte erano abbastanza limitate. Poteva dire a Tagwen che non aveva modo di aiutarlo, che non poteva lasciare la cala: gliel'avevano ordinato i genitori, proibendogli esplicitamente di allontanarsi finché non fossero tornati; se l'erano fatti promettere. Poteva rompere la promessa. Forse aveva un buon motivo per correre il rischio, ma già sapeva cos'avrebbero detto i genitori, se fosse riuscito a trovarli nel Wolfsktaag. Sempre che non succedesse qualche incidente lungo la strada, cosa tutt'altro che improbabile, data la distanza che doveva percorrere e i pericoli che quasi sicuramente avrebbe incontrato.

Sospirò esausto. «Lasciami pensare. Vieni in casa a bere un po' di sidro caldo, così potremo parlarne.»

Ma il nano era impallidito. «Grazie dell'offerta, Pen, ma arriva tardi. Da' un'occhiata.»

Indicò il lago. Una nave volante si avvicinava in mezzo alle spirali di nebbia: Una nave a tre alberi, grande e snella, nera come la notte. Paralizzato dall'inattesa comparsa della nave e dal suo possibile significato, Pen sentì ancor più di prima la mancanza dei genitori.

«Di chi è?» chiese a Tagwen.

«Dei Druidi.»

Pen scosse la testa e guardò il vascello che ingrandiva lentamente, costantemente. Sentì i primi nodi di dubbio stringergli lo stomaco. «Forse sono venuti solo a...»

S'interruppe, incapace di terminare il pensiero.

Tagwen si avvicinò: l'odore di umidità e di fumo di legna gli impregnava gli abiti. «Stammi a sentire. Se vuoi, tu puoi aspettare qui e scoprire cosa cercano, ma io me ne vado. Preferirei andarmene per una strada diversa da quella da cui sono venuto. Hai un cavallo da prestarmi?»

Pen si girò verso di lui. La decisione e la paura che lesse sul volto del nano erano inconfondibili. Tagwen non intendeva correre rischi. Conosceva la nave e coloro che la pilotavano, e non voleva che lo trovassero. Qualunque fosse la decisione di Pen, il nano intendeva fuggire.

Il ragazzo guardò il lago e la nave, e l'inquietudine che provò per il suo aspetto cupo e maligno fece svanire tutti i suoi dubbi.

«Non abbiamo cavalli» rispose, respirando a fondo per vincere l'eccitazione. «Ma che ne diresti di una piccola nave volante e di qualcuno per pilotarla?»

8

In quell'istante, la vita di Pen cambiò per sempre. Dopo quanto era successo a Paranor, probabilmente sarebbe cambiata in qualsiasi caso, ma forse non nel modo in cui cambiò in seguito alla sua decisione di andare con Tagwen alla ricerca dei genitori. Più tardi pensò che al momento, quando aveva fatto la sua scelta, gli era parso che il mondo cambiasse, non nella maniera rumorosa di un terremoto, ma nella maniera tranquilla della luce al tramonto. E si ricordò di avere pensato che non poteva scegliere diversamente, perché era a rischio la sicurezza della sua famiglia e non poteva ignorare il pericolo che correvano i genitori per proteggere se stesso.

Afferrò per un braccio Tagwen e lo spinse verso il cat-28 dicendogli di salire a bordo. Non c'era il tempo di attrezzarlo nel modo corretto, di raccogliere i rifornimenti e l'equipaggiamento richiesti da una spedizione vera e propria. Aveva a bordo alcuni ricambi per eseguire le riparazioni in volo nel caso qualcosa si fosse guastato mentre era sul lago, ma niente di più. In un attimo corse nella capanna a prendere la cassetta degli attrezzi, un otre d'acqua e un po' di cibo secco che teneva là per non dover tornare a casa a mangiare, poi tornò di corsa al catamarano.

Si chiese per un istante se non stesse commettendo un grosso errore. Poi lasciò perdere perché non aveva né il tempo né la pazienza per simili riflessioni. In circostanze come quelle, l'esitazione portava sempre guai, e ne aveva già abbastanza senza aggiungerne altri.

«Legati il cavo di sicurezza attorno alla vita» disse a Tagwen, lanciando

sul ponte il sacco del cibo e l'otre dell'acqua. «Mettili in qualche scompartimento dei pontoni.»

Passò velocissimo da un ormeggio all'altro, sfilando gli spinotti dai nodi e lanciando sulla tolda i cavi. Non tornò a guardare la nave che si avvicinava, ma sentì su di sé il peso della sua ombra. Sapeva di doversi mettere subito in volo per portarsi lontano, altrimenti non sarebbe riuscito a nascondersi in mezzo alle nebbie delle Highlands e alle nubi basse che avrebbero favorito la sua fuga. Con un po' di fortuna non l'avrebbero visto allontanarsi, ma preferiva non contarci troppo.

Una volta sciolti tutti i cavi tranne quello di poppa, si soffermò a guardarsi intorno chiedendosi se aveva dimenticato qualcosa. Arco e frecce, gli venne in mente, e corse nella capanna per prenderli dalla cassa delle armi, e prese anche una manciata di coltelli da lancio.

Corse fuori di nuovo e trovò Tagwen già legato al cavo di sicurezza, le braccia strette attorno alle ginocchia e nascosto nel vano anteriore di un pontone. Aveva un'aria così comica che Pen avrebbe voluto farsi una risata, ma resistette all'impulso e corse alle vele per accumulare la maggior quantità di luce possibile in quel giorno grigio. Nelle valvole di Parse era contenuta una certa energia, ma i cristalli di diapso erano piccoli e non erano stati progettati per accumularne in grande quantità, perciò non poteva basarsi soltanto su di essi per sfuggire alla nave più grande.

All'improvviso si chiese se i suoi occupanti si sarebbero presi la briga di inseguirlo. Dopotutto, non potevano sapere chi era o cosa stava facendo. Con ogni probabilità si sarebbero limitati a prendere terra e a raggiungere la casa, pensando erroneamente che la presenza della *Steady Right* indicasse che la famiglia era sul luogo. Prima che scoprissero che non era così, Pen sarebbe stato lontano.

E se Tagwen si fosse sbagliato? Se i Druidi fossero venuti a dare una mano? Forse quelli che erano sulla nave non erano nemici della zia, ma suoi amici. Potevano essere venuti per la stessa ragione di Tagwen: a cercare l'aiuto di suo padre per rintracciare l'Ard Rhys. Il tutto poteva essere un grossolano errore di giudizio.

Lanciò un'occhiata al nano. Tagwen guardava il lago a occhi sbarrati. «Troppo tardi, Pen» sussurrò.

Pen si girò di scatto. La grande nave volante era sopra di loro: imboccava l'ingresso del porticciolo per poi fermarsi sull'acqua, davanti al molo. Era arrivata assai più in fretta di quanto Pen credesse possibile, e questo dava un'idea di quanto fosse veloce e potente. Forse avrebbe potuto addi-

rittura sfidare la Swift Sure, anche se non esisteva nave altrettanto veloce su questa sponda dello Spartiacque Azzurro.

Lesse sui grandi rostri ricurvi il nome della nave, in caratteri dorati e in rilievo: *Galaphile*.

«La nave dell'Ard Rhys!» esclamò Tagwen, disperato. «La nave di tua zia. Le hanno persino rubato la nave!»

«Abbassa la testa!» gli sussurrò Pen. «Resta nascosto!»

Il nano si rannicchiò sotto il parapetto e Pen gettò su di lui un telone per nasconderlo. Non aveva idea di che cosa fare, ma non voleva correre rischi finché non avesse scoperto se il nano aveva ragione a diffidare dei visitatori.

Inoltre era inutile fingere di non averli visti, perciò si voltò a guardare la massa scura della *Galaphile* che si posava pesantemente sull'acqua della cala. Il cielo al di sopra del lago Arcobaleno diventava sempre più buio per le nubi temporalesche. Si annunciava una brutta burrasca e se Pen voleva fuggire, doveva farlo in fretta.

Mentre osservava, una lunga barca venne calata da un pontone. Vi sedevano sei o sette figure, con mantello e cappuccio, che alla luce incerta della sera sembravano sagome fosche. Alcune presero i remi e cominciarono a vogare in direzione del molo. Pen colse per un attimo le loro facce mentre si piegavano sui remi. Gnomi, robusti e dai lineamenti affilati, gli occhi gialli gelidi e scintillanti.

Nell'aspetto di quegli Gnomi c'era qualcosa che fece capire all'istante al ragazzo che Tagwen aveva ragione. Non avrebbe saputo dire cosa, ma erano diversi dagli Gnomi incontrati a Patch Run o nei suoi viaggi sul lago. Entrò nella cabina, aprì le valvole di Parse di entrambi i lati e diede potenza quel poco che bastava per attivare i cristalli.

«Qualunque cosa succeda» sussurrò a Tagwen, abbassando la testa perché non si vedesse che parlava «non farti scoprire.»

«Faresti meglio a pensare a te» gli rispose il nano.

La barca aveva toccato terra e i suoi occupanti salirono sul molo e si diressero verso la casa allargandosi su entrambi i lati, una manovra che serviva a intercettare chiunque cercasse di aggirarli. A quel punto, anche Pen era terrorizzato: solo, nella cabina del cat-28, con qualche coltello alla cintura e l'arco e le frecce ai suoi piedi, pateticamente insufficienti a organizzare una qualsiasi resistenza. Impossibile pensare a una lotta contro uomini del genere. Curioso, pensò, come avesse subito escluso la possibilità che fossero amici.

Uno dei nuovi venuti si separò dagli altri e si avvicinò a lui. Non era uno gnomo, non indossava il loro mantello con motivi verdi e bruni, ma le vesti scure del druido. Era un nano, e quando abbassò il cappuccio per guardarsi attorno, Pen lo giudicò assai più minaccioso dei compagni. Aveva la costituzione massiccia di tutti i Nani, le mani robuste e tozze, i lineamenti marcati. Ma era alto, per un nano, più di cinque piedi, e la sua faccia sembrava scolpita nella pietra, tutta monti e valli, niente di liscio o morbido. Il suo sguardo affilato come un rasoio si posò sul ragazzo, e Pen sentì che gli scavava dentro come un coltello.

Ma non si mosse. La sua sola alternativa era scappare, ma sapeva che sarebbe stato un grave sbaglio.

«Posso aiutarti?» chiese, quando l'uomo fu più vicino.

Il nano raggiunse il catamarano e salì a bordo senza chiedere il permesso, un'azione che molti marinai avrebbero considerato un atto di pirateria. Pen attese, lottando per dominare il terrore quando vide le pesanti lame che il nano portava alla cintura, sotto il mantello.

«Vai via?» chiese brusco il nano lanciando una veloce occhiata in giro e tornando a osservare Pen.

«Torno a casa» rispose il ragazzo. «Per oggi è finita.»

Avrebbe voluto impedire alla voce di tremare, ma stava già facendo tutto quello che poteva.

«È qui che stanno gli Ohmsford?» chiese il nano, fermandosi davanti a Pen, troppo vicino. Dietro di lui, gli Gnomi stavano già controllando la capanna, i ricambi e le provviste chiuse nei teloni. «Bek Ohmsford?»

Pen annuì. «In questo momento è via. È partito per una spedizione all'Est. Passeranno settimane prima che torni.»

Il nano lo studiò per qualche istante senza parlare, lo fissò negli occhi, come per assicurarsi che non mentisse. Pen attese, con il cuore che perdeva un colpo e senza riuscire a respirare. Non sapeva come comportarsi. Ora capiva perché Tagwen fosse così impaurito. Sotto lo sguardo del nano, Pen aveva l'impressione di essere fatto a brani da un animale selvatico.

«E ti ha lasciato qui a badare alle navi?» continuò il nano.

Pen annuì. Questa volta non si preoccupò di rispondere a voce.

«Deve avere fiducia in te, ragazzo. Mi sembri piuttosto giovane.» S'interruppe, e il silenzio si prolungò. «So che gli Ohmsford hanno un figlio della tua età, Penderrin. Non sarai tu, per caso?»

Penderrin gli sorrise in modo disarmante. «No, ma è mio amico. Adesso è tornato in casa.»

Indicò l'edificio, e quando il nano si voltò Penderrin gli assestò una tale spinta da fargli perdere l'equilibrio e farlo cadere giù dal ponte del catamarano, a terra. Non rifletté su quanto faceva, agì d'istinto, spinto dalla disperazione. Saltò nella cabina di pilotaggio e portò fino in fondo le leve della spinta, aprendo completamente le valvole. La risposta del catamarano fu immediata. Sobbalzò come se fosse stato colpito da dietro, sgroppò a causa dell'energia che entrava nei cristalli, strappò l'ormeggio come se fosse spago e prese l'abbrivo verso la *Galaphile*.

Pen, che cercava di mantenere l'equilibrio all'interno della garitta e si teneva ai comandi come se fosse questione di vita o di morte, aveva solo qualche istante per scansare il pericolo. Chiuse le valvole di sinistra perché il catamarano virasse evitando l'albero di prua della nave dei Druidi, che gli passò così vicino che avrebbe potuto toccarla.

Si levò una cacofonia di grida, poi partì una salva di frecce e di pietre lanciate con la fionda. I tonfi e i colpi secchi spinsero il ragazzo ad abbassarsi, con il fiato corto, mentre le frecce si piantavano nella cornice di legno del suo riparo provvisorio. Il catamarano lasciò le acque della cala e s'infilò in un'apertura tra le conifere, in direzione del lago Arcobaleno e della tempesta che si avvicinava.

"Cosa ho fatto?" si chiese il ragazzo.

Non aveva tempo per riflettere su questo o su altro. Vide Tagwen uscire dal suo nascondiglio e affacciarsi a guardare l'agitazione sulla riva, dove il nano e gli Gnomi si affrettavano a risalire sulla nave. Il cuore gli batteva così forte che se lo sentiva pulsare nelle orecchie. In pochi minuti sarebbero risaliti sulla *Galaphile* e a quel punto sarebbe cominciato l'inseguimento. La nave dei Druidi era così grossa e potente che presto l'avrebbe raggiunto e abbattuto.

Se l'avessero preso ora...

Non terminò la riflessione. Non c'era tempo di pensare ad altro che a pilotare il catamarano. Gli diede tutta la potenza che i cristalli di diapso potevano fornire e lo fece salire a poco più di duecento piedi, poi lo diresse a est, lungo la riva del lago, in direzione delle lontane Highlands e delle pesanti nebbie che ammantavano quelle aspre alture. C'erano molti luoghi dove nascondersi, là, e far perdere le tracce: l'altopiano era la sua migliore speranza per sfuggire ai Druidi.

«Sai chi era quel druido?» chiese Tagwen, sconvolto, dal suo rifugio, spiando terrorizzato dal parapetto. «Era Terek Molt! Poteva tagliarti a fette! E può ancora farlo, Penderrin Ohmsford! Questa barca non può volare

più in fretta?»

Pen non si preoccupò di rispondergli. Le Highlands erano ancora lontane e una rapida occhiata alle spalle gli rivelò i neri rostri della *Galaphile* che uscivano dalla cala e si mettevano all'inseguimento. Quegli Gnomi erano bravi marinai, sapevano quello che facevano. Aveva sperato che fossero creature di terra salite per fare numero, ma avrebbe dovuto aspettarselo. Se i Druidi sceglievano qualcuno, volevano che fosse abile nel suo lavoro.

«Se dietro tutto questo c'è Terek Molt, allora avevo ragione a proposito dell'Ard Rhys!» esclamò Tagwen, e scomparve all'interno del suo rifugio.

Pen inclinò la vela per approfittare del vento che soffiava dal lago. Il catamarano sussultava sotto la violenza delle raffiche, ma veniva anche spinto in avanti. Cadeva una fitta pioggia, e la sua intensità aumentava con l'avanzare delle nubi. La tempesta li avrebbe nascosti, ma Pen non voleva essere sul lago quando si sarebbe scatenata. Una perturbazione di quella forza poteva far naufragare facilmente un cat-28.

Si abbassò fino a meno di cento piedi dalla superficie dell'acqua, accostandosi alla riva per spingersi nell'entroterra. Avevano superato il Duln e la foce del Rappahalladran, e le Highlands erano già visibili alla loro destra, impervie e avvolte dalle nebbie, sotto una cappa di nubi così basse da coprire l'intero orizzonte.

«Penderrin!» gridò Tagwen, per avvertirlo.

Girò la testa e vide la *Galaphile* uscire dalla pioggia e dalla nebbia e avvicinarsi a tutta velocità. Quanto tempo era passato dalla loro fuga? Gli pareva di essersi messo in volo un attimo prima.

Guardò davanti a sé, poi virò tutto a dritta, puntando verso l'entroterra e le Highlands. Se fosse riuscito ad arrivare alle alture, avrebbe cercato un atterraggio in mezzo agli alberi, in modo da non essere visto dall'aria. Ma se non avesse trovato subito un rifugio del genere, avrebbe dovuto continuare a volare. La situazione gli pareva disperata, le sue possibilità erano così limitate da chiedersi cos'aveva in testa quando si era dato alla fuga.

E se Terek Molt li avesse inseguiti con la magia, come sua zia? I Druidi avevano ogni genere di magia cui fare ricorso.

Pen, invece, non ne aveva.

Si diresse perciò verso la nebbia e, temerariamente, non badò a ciò che poteva nascondere. Quella parte di costa era piena di rupi e di affioramenti di roccia, ostacoli pericolosi per ogni nave, disastrosi per una piccola come la sua. Aveva percorso in lungo e in largo quella zona, nel corso degli anni, ma non con quel tempo e non con una simile minaccia alle spalle.

Tenne gli occhi fissi sul movimento delle nubi e della nebbia, e tese l'orecchio al suono del vento, per individuarne i cambiamenti di direzione. Era avvolto in una cortina bianca che copriva ogni cosa. In pochi istanti si trovò isolato in un velo impenetrabile di pioggia e nebbia.

La pioggia aumentò di intensità e ben presto Pen si trovò completamente inzuppato. Non aveva avuto il tempo di prendere qualcosa che lo proteggesse, perciò non poteva fare molto per ridurre il disagio. Un'occhiata alle spalle non gli rivelò alcuna traccia della *Galaphile*, perciò controllò rapidamente la bussola e puntò di nuovo a est, cambiando direzione. Sperava che la nave dei Druidi continuasse a seguire la rotta da lui abbandonata. Si chiese se avrebbe fatto bene a salire di quota per ridurre il rischio di collisioni contro le scogliere, ma preferì evitarlo: più fosse salito, più si sarebbe assottigliata la nebbia e il rischio di essere avvistato sarebbe aumentato. Gli inseguitori erano troppo vicini.

Ridusse la velocità e proseguì lentamente, osservando, in mezzo alle cortine di nebbia e di pioggia, le pareti di roccia che comparivano davanti a lui e poi si allontanavano ai suoi lati, e pilotò con attenzione l'imbarcazione in mezzo ai varchi.

La violenza della tempesta aumentava e colpiva con forza la piccola nave minacciandone la stabilità. Pen aumentò la velocità per contrastare il vento. Le gocce che martellavano il ponte erano talmente grosse da sembrare ciottoli. Il giovane aveva già sciolto le cime e disteso la vela sul ponte perché il vento non la strappasse. Rabbrividiva per il freddo. La visibilità era pressoché nulla. Se le cose fossero peggiorate, sarebbe stato costretto ad atterrare.

Il tempo scivolava via come i passi di un fantasma. Osservava e tendeva l'orecchio al fischio del vento, facendo attenzione agli indizi di pericolo. Era ormai nell'entroterra, al di là delle alture che formavano la barriera costiera e gli offrivano una certa protezione dalla furia della tempesta. Era violenta anche là, ma non tanto da costringerlo ad atterrare.

Raddrizzò le spalle, trasse un profondo respiro per calmarsi, e sentì che il battito del cuore rallentava. Non si scorgeva ancora traccia della *Galaphile*.

Cominciava a pensare di essere riuscito a sfuggire, quando all'improvviso la nave dei Druidi comparve davanti a lui, a una quota almeno di cento piedi superiore alla sua. Emerse dalla nebbia come un'apparizione dell'oltretomba, enorme e minacciosa. Pen boccheggiò, sconvolto da quella brusca visione, poi virò tutto a dritta per infilarsi sotto la nave più grande, nel-

la speranza che nessuno a bordo si fosse accorto di lui.

Ma qualcuno se n'era accorto. La *Galaphile* si avvicinò e si abbassò subito, con l'intenzione di colpire con la chiglia il catamarano, sfasciandolo a mezz'aria e facendo precipitare sulle rocce i suoi passeggeri. Il ragazzo rispose alla manovra con la sola possibilità che gli rimaneva, dando ai cristalli tutta la potenza di cui disponeva, per togliersi dalla rotta della nave. Il piccolo catamarano balzò in avanti, saltando in mezzo alla nebbia e alla pioggia come un uccellino spaventato, e Pen finì contro la parete della cabina.

Ma la *Galaphile* continuava a scendere, precipitando verso di lui come un sasso. Per un istante il catamarano fu un po' troppo lento, la nave da guerra un po' troppo vicina, e Pen fu certo che non ce l'avrebbe fatta. L'albero del catamarano si spezzò quando la carena lo colpì sulla punta, e la piccola imbarcazione traballò e precipitò sotto il peso della grande nave.

Pezzi d'albero e di cordame caddero attorno a Pen, scheggiando le pareti della cabina di pilotaggio. Il ragazzo s'inginocchiò e si riparò la testa mentre i rottami gli cadevano addosso. Il catamarano sussultò sotto l'impatto, ma all'improvviso si liberò con un rumore di legno scheggiato. Riprese quota mentre la nave più grande continuava a scendere e fuggì con tutta la velocità di cui disponeva, con i cristalli a piena potenza, fino a sparire nella nebbia.

Pen si alzò con cautela in mezzo ai rottami della cabina. L'albero si era spezzato proprio a metà; la parte più alta era scomparsa e la parte inferiore si era inclinata e premeva contro la cabina. Il giovane era costretto a pilotare con il pezzo di albero rimasto davanti alla faccia, ma era talmente lieto dello scampato pericolo da non badarci. Era senza fiato e le mani gli si erano irrigidite sui comandi come in una stretta mortale.

«Cos'è successo?» chiese Tagwen, con la voce incrinata.

«Niente» rispose Pen, senza trovare il coraggio di guardare dalla sua parte. Le mani strette sui comandi e gli occhi fissi sulla nebbia gli permettevano di non tremare troppo. Deglutì. «Sta' giù. Non farti vedere.»

Giunse la notte e la tempesta cominciò a calmarsi. Il vento cessò e la pioggia si ridusse a qualche goccia. In tutte le direzioni l'orizzonte era nascosto dalla nebbia e dalle nuvole, ma adesso la piccola nave poteva volare senza scosse. Con l'oscurità che li proteggeva, Pen si sentiva relativamente al sicuro. La *Galaphile* non era ricomparsa e cominciava a pensare che l'ultimo incontro fosse avvenuto per puro caso. Se avessero avuto a disposizione la magia, i Druidi l'avrebbero trovato di nuovo. Era una speranza

appesa a un filo, ma non aveva altro.

Disse a Tagwen che poteva salire sulla tolda e sia pure con qualche esitazione il nano obbedì. Pen gli insegnò come tenere i comandi, andò a prendere un mantello impermeabile in uno dei ripostigli e se l'infilò sugli abiti bagnati. La temperatura scendeva in fretta, anche se il vento e la pioggia erano diminuiti, e aveva bisogno di riscaldarsi. Navigava grazie alla bussola, e riusciva a vedere solo qualche piccolo scorcio della terra sotto di lui, ma nemmeno una stella. Se non altro non si limitava a fuggire, aveva una direzione verso cui volare. Lasciato Patch Run, il suo piano consisteva nel mettersi alla ricerca dei genitori sui monti Wolfsktaag, come suggerito da Tagwen. Non sarebbe stato facile, forse non sarebbe stato possibile, ma non gli veniva in mente altro. Se li avesse trovati, Tagwen avrebbe spiegato perché era andato a Patch Run, Pen avrebbe riferito cos'era accaduto dopo l'arrivo del nano e tutti insieme avrebbero deciso il da farsi. La faccenda sarebbe stata tolta dalle mani di Pen, che del resto era il meno adatto ad affrontarla.

Mentre volava nella notte vuota, in mezzo alla nebbia, triste e infreddolito, sentì l'assenza dei genitori in un modo che non avrebbe mai creduto possibile fino a quel giorno. Comprese di essere ancora un ragazzo e, anche se non gli piaceva considerarsi tale, era così sfinito che gli era difficile fingere di essere adulto. Voleva solo trovare il padre e la madre e tornare a casa. Era stanco di fuggire e di nascondersi da terribili Nani druidi e dai loro tagliagole Gnomi. E di volare alla cieca su una nave danneggiata, in terre straniere.

Tutto questo servì solo a ricordargli in quale guaio si trovava. Presto o tardi avrebbe dovuto fermarsi per riparare l'albero del catamarano e darsi un'occhiata attorno, per determinare quanto la tempesta l'aveva allontanato dalla rotta. Doveva solo decidere se farlo subito o aspettare ancora.

Alla fine, la decisione gli venne imposta dal catamarano. Doveva avere consumato più energia del previsto, o forse ne aveva poca già in partenza, perché verso mezzanotte i cristalli di diapso cominciarono a cedere. Quando la nave iniziò a rallentare e a procedere a scatti, capì subito di cosa si trattava. Aveva solo l'energia per atterrare, e lo fece subito. Mentre Tagwen gli gridava nelle orecchie per sapere cosa stava succedendo, scese di quota e cercò un tratto di terreno aperto su cui posarsi.

Non aveva idea di dove fosse, ma vide con sollievo tratti di foresta interrotti da radure e la familiare distesa del lago Arcobaleno qualche miglio più a nord. Puntò verso la riva. Si guardò attorno, ma in mezzo alle volute

di nebbia non scorse la nave degli inseguitori. Forse, dopotutto, era riuscito a far perdere le proprie tracce.

Una distesa scura si aprì davanti a lui, e vi si diresse. Aveva quasi toccato terra quando comprese che era una palude. Sollevò bruscamente la prua ed evitò di misura l'acqua, per finire ai margini di un boschetto. Il catamarano urtò contro il terreno, scivolò senza controllo per qualche istante, poi sbatté contro un tronco e si fermò.

«È la prima volta che fai atterrare questo coso?» chiese irritato Tagwen, uscendo dal compartimento in cui era stato catapultato.

Pen chiuse le valvole e portò le leve in posizione di riposo. «Non lamentarti. Siamo fortunati di essere tutti d'un pezzo. Gli atterraggi morbidi sono prerogativa delle navi non danneggiate.»

Tagwen sbuffò, poi si guardò attorno. «Dove siamo finiti?»

Pen scosse la testa, poi osservò l'albero spezzato e le cime strappate. «Non lo so.»

«Be', dovunque siamo, mi piace poco.»

«Le Highlands hanno molti punti accidentati, ma sono abbastanza sicure. Almeno, questo dicono i miei genitori.»

Il nano si accostò al parapetto e scrutò attorno, nella notte. «A me non sembrano affatto le Highlands» disse.

Anche Pen si guardò attorno. Un rapido esame confermò le parole del nano. Invece di montagne e vallate, il terreno era costituito di lunghe distese di palude interrotte da tratti di foresta che a poca distanza dall'acqua diventava una parete compatta. Poco più a est si scorgeva ancora il lago Arcobaleno, che luccicava debolmente in mezzo a veli di nebbia, ma nient'altro corrispondeva a ciò che il giovane si aspettava.

Guardò i tronchi neri dei grandi alberi di fronte a loro. Molti erano alti un centinaio di piedi. Nelle Highlands non c'erano alberi del genere. Con un brivido più forte di quelli dovuti al freddo e all'umidità, comprese che non era affatto l'Altopiano di Leah. La tempesta li aveva portati al di là delle Highlands, nel territorio dietro di esse. Un luogo così pericoloso che i genitori gli avevano proibito di avvicinarsi per qualunque motivo.

Erano finiti nelle Querce Nere.

9

Quella notte non potevano fare nulla, perciò si ripararono come meglio poterono e attesero che spuntasse il mattino. Il catamarano non poteva vo-

lare finché non ci fosse stata energia per i cristalli di diapso, e non ce ne sarebbe stata finché non fosse spuntata la luce del giorno e le vele-luce non l'avessero raccolta. Anche allora, il problema non era risolto, perché per usufruire della piena potenza avrebbero dovuto rizzare la vela e collegare tutti i tubi radianti alle bocchette, in modo che la luce arrivasse con regolarità ai cristalli; per ottenere questo occorreva un albero. Fino all'alba non avrebbero potuto spingersi in mezzo alle Querce Nere, già di per sé problema non irrilevante, e procurarsi un albero adatto. Dovevano segarlo, portarlo alla nave, adattarlo e attrezzarlo con gli anelli di ferro cui si fissavano le carrucole e le estremità delle cime. Infine riparare la vela e rimetterla a posto.

Pen, caduto in una depressione che non riusciva a scacciare, calcolava che per l'intera operazione sarebbero occorsi almeno tre giorni. Nel frattempo erano bloccati a terra in uno dei luoghi più pericolosi di tutte le Terre del Sud.

Quanto al disagio fisico, non potevano fare molto per alleggerirlo. Bagnati e raggelati fino all'osso, sentivano il bisogno di un po' di calore. Ma non potevano accendere un fuoco finché la *Galaphile* dava loro la caccia e Pen non poteva usare i cristalli di diapso per produrre calore perché avevano consumato tutta l'energia di cui disponevano. Non aveva avuto il tempo di procurarsi l'equipaggiamento giusto per il viaggio, perciò il solo modo di ripararsi consisteva nel togliersi gli abiti bagnati, infilarsi nel vano sotto la cabina di pilotaggio e avvolgersi nelle vele di ricambio per cercare di scaldarsi.

Ma potevano farlo solo uno alla volta, perché l'altro doveva rimanere sul ponte per montare la guardia. Lo stesso Tagwen comprese subito la saggezza del provvedimento. La *Galaphile* era la preoccupazione più ovvia, ma le Querce Nere erano una minaccia più immediata. Le paludi erano abitate da lupi grigi, i quali andavano a caccia in branchi così numerosi da attaccare persino un leone di brughiera. Inoltre erano piene di serpenti e di lucertoloni simili a draghi. Si parlava anche di creature più grosse e pericolose che vivevano sia tra le Querce, sia nella Palude della Nebbia che confinava con le Querce a nordest. Anche se avevano armi per difendersi, né Penderrin né Tagwen erano particolarmente impazienti di adoperarle.

Le cose sarebbero potute andare peggio, pensava sconfortato il ragazzo, mentre sedevano guardandosi in faccia nella notte, ma a dire il vero non avrebbe saputo dire come, e quanto peggio.

«C'è niente da mangiare?» chiese Tagwen, con aria cupa.

Erano seduti nella cabina di pilotaggio e parlavano di quello che avrebbero potuto fare la mattina. Il cielo si stava rasserenando: attraverso i varchi tra le nubi si scorgevano le prime stelle e un accenno di luna. Pen sapeva che erano passate alcune ore dalla mezzanotte e che l'alba del nuovo giorno stava per spuntare.

Senza rispondere, recuperò il sacco di viveri che aveva preso nella capanna, prima della partenza, e lo porse al nano. Tagwen frugò per qualche istante e ne trasse un pezzo di carne secca e una fetta di formaggio dall'aria triste. Li divise a metà e passò al ragazzo la sua parte. Pen li prese senza fare commenti e cominciò a masticare.

"Come sono finito qua?" si chiedeva. "In questa sorta di deserto, su una nave completamente in panne? Come mi sono cacciato in questa situazione?" In tono stanco, disse al nano: «Dobbiamo dormire un poco».

«Monto io di guardia» si offrì Tagwen, mentre ripuliva col coltello la crosta del formaggio. «Mi sono stancato meno di te, nella tempesta.»

Pen non fece obiezioni; era esausto. «Va bene.» Gli sfuggì uno sbadiglio.

«Non dormo mai molto» proseguì Tagwen. «A volte rimanevo sveglio per ore, mentre tua zia dormiva, seduto vicino a lei. Ero io che l'assistevo quando era malata. Mi piaceva sedere accanto a lei. Mi pareva di fare qualcosa di utile per lei personalmente, oltre a prendermi cura dei suoi appuntamenti.»

«Com'è Grianne?» chiese all'improvviso Pen.

Il nano lo guardò. «L'hai conosciuta» osservò.

«Non molto. Non sono stato con lei il tempo necessario per conoscerla bene. Non si lascia conoscere bene. Ti tiene a una certa distanza.»

«Si comporta così anche con me. Posso dirti che pensa al suo passato assai più delle persone che la circondano. È assillata dal passato, Penderrin. Odia quello che era e quello che ha fatto quando era la Strega di Ilse. Sarebbe disposta a tutto per poter tornare indietro e ricominciare da capo. Penso che nessuno se ne renda conto. Quasi tutti i Druidi credono che non sia cambiata molto, che quando si possiede la magia che ha lei, non devi mai pentirti di niente. Credono che sia sempre la stessa, sotto sotto, e che tutto il suo comportamento sia una finzione.»

«Non so come fosse prima» disse Pen. «Ma penso che oggi voglia solo il bene comune. Non vuole avvicinarsi troppo alle persone, ma vuole aiutare. Cerca di essere gentile. Almeno, con me lo è stata sempre, e all'inizio non mi conosceva neppure. Cosa pensi le sia successo?»

Il nano scosse la testa. «Di qualunque cosa si tratti, sono convinto che abbia a che fare con Terek Molt e Shadea a'Ru e il loro piccolo gruppo di vipere. All'inizio pensavo che avesse a che vedere con il suo viaggio nel Nord, qualche giorno prima della sua scomparsa, ma adesso non lo credo più.»

Per alcuni minuti, spiegò ciò che sapeva sul viaggio di Grianne Ohmsford alle rovine del Regno del Teschio con il Maturin Kermadec, poi gli parlò delle cricche di Druidi che si opponevano all'Ard Rhys e le avevano reso le cose difficili a Paranor. Il ragazzo ascoltò con attenzione, pensando che ignorava un mucchio di cose della zia, soprattutto perché i genitori non ne parlavano mai. Adesso la vedeva in una luce del tutto nuova, e la sua ammirazione cresceva.

«Se fossi stato in lei, avrei mollato tutto molto tempo fa» commentò. «Penso che Kermadec abbia ragione. Dovrebbe ricominciare da zero.»

Tagwen si strinse nelle spalle. «Dipende tutto dalla politica e dalle apparenze, Pen. Se fosse libera di agire senza pensare alle conseguenze, credo che i Druidi rimarrebbero molto sorpresi, una volta che lei avesse finito.»

Pen rifletté per qualche istante, pensando ai sottintesi di ciò che aveva appena ascoltato. Se qualcuno aveva attaccato sua zia, nonostante i suoi grandi poteri, e aveva inviato Terek Molt e quegli Gnomi dagli occhi gialli a dare la caccia agli Ohmsford, allora si trovava in un mare di guai: ben più di quanto aveva supposto. Si chiese cosa potesse spingere una persona a intraprendere azioni così drastiche. Se era stata Shadea a'Ru, forse il desiderio di diventare Ard Rhys era sufficiente. Ma pensando alla storia cupa di Grianne Ohmsford, era più probabile che dipendesse da una vendetta o da una fedeltà mal riposta o da qualche convinzione fanatica. Coloro che commettevano le peggiori atrocità spesso erano spinti da un malinteso senso di giustizia e da quello che a loro pareva un bene superiore.

«Pensi che sia morta, Tagwen?» gli chiese d'impulso.

Era una domanda terribile, soprattutto per il nano, che era già fuori di sé per la disperazione e il senso di colpa, e Pen si pentì delle proprie parole non appena gli furono uscite di bocca. Ma i ragazzi fanno domande simili, e Pen non era un'eccezione.

«Preferisco non pensarci» rispose il nano, a bassa voce.

Pen rabbrividì nel sentire la tristezza delle parole del compagno. «Era una domanda stupida.»

Tagwen annuì senza compromettersi. «Va' a dormire, Pen» gli disse, spingendolo con la punta dello stivale. «Per questa notte non si può fare al-

tro.»

Pen annuì. Il nano aveva ragione. Non sapeva cos'avrebbero fatto al risveglio, ma il nuovo giorno poteva infondergli una briciola di ottimismo. Il freddo e l'umidità gliel'avevano sottratto, e correre e nascondersi gli avevano tolto sicurezza. Ma probabilmente l'uno e l'altra sarebbero tornati con il nuovo giorno, come sempre succedeva grazie al riposo e al passare del tempo.

Si alzò e uscì dalla cabina del pilota, si stese sulla cuccetta e si avvolse in un pezzo di vela. Si addormentò all'istante.

Fece un sogno cupo e inquietante. Fuggiva attraverso una foresta di immensi alberi neri, che gli passavano accanto come forme sfuocate. Correva con tutta la velocità che aveva nelle gambe, ma sapeva che non era sufficiente per farcela.

Il suo inseguitore lo tallonava, lo copriva con la sua ombra, e se mai si fosse voltato a guardare, anche per un solo momento, sarebbe stato raggiunto. Non era neppure certo dell'identità dell'inseguitore, sapeva solo che era spaventosa. Non poteva fare altro che fuggire e sperare di imbattersi, prima o poi, nel modo di scampare al pericolo.

Ma la paura l'ebbe vinta sulla ragione, e Pen si voltò a guardare. Solo un'occhiata, non di più. Nel momento in cui si girò, capì di essere sconfitto: un'enorme nave volante incombeva proprio sopra di lui e si abbassava lentamente, con l'intenzione di schiacciarlo. La nave aveva occhi gelidi come quelli di un serpente, zanne affilate come rasoi e una lingua malvagia, che guizzava nella sua direzione. La nave era viva, ma ciò che terrorizzava Pen era l'entità che stava al suo interno, quella che da terra non si poteva vedere. Ciò che attendeva nelle viscere della nave si sarebbe impadronito di lui dopo che la nave l'avesse schiacciato. Pen sarebbe stato ancora vivo, ma avrebbe preferito non esserlo.

La nave era così vicina da fargli quasi sentire il legno dello scafo che gli sfiorava la schiena. Il giovane si gettò di lato in un fossato profondo, e cadde, precipitò...

Si destò di scatto e si rizzò a sedere così bruscamente da battere la testa contro la base della cabina di pilotaggio. Sentì una fitta di dolore e gli occhi gli si riempirono di lacrime. Si tenne la testa per qualche istante, cercando di schiarirsi le idee, di allontanare l'incubo. Ma non voleva andarsene, era più forte di prima, ancora più opprimente, come se non fosse un incubo, ma realtà.

Divorato da quella paura irragionevole ma incontrollabile, Pen si trascinò carponi fuori dal rifugio e uscì sul ponte perché l'aria fresca della notte gli schiarisse la testa. Era ancora buio, ma le nubi si erano dissolte e il cielo era illuminato dalla luna e dalle stelle. Si sedette con la schiena appoggiata alla parete della cabina di pilotaggio, gli occhi fissi sull'oscurità, l'orecchio teso nel silenzio, e cercò di scrollarsi di dosso i postumi del brutto sogno.

Poi si alzò per guardare verso prua, al di là della cabina di pilotaggio, e vide la *Galaphile*, nera ed enorme, volare direttamente verso di lui.

Il suo cuore perse un colpo e il respiro gli si strozzò in gola, serrandola in un nodo di paura. Non riusciva a credere a ciò che vedeva, anche se era davanti a lui, inconfondibile. Scorse Tagwen addormentato nella cabina, ignaro del pericolo. Avrebbe voluto andare da lui e scuoterlo per svegliarlo, ma non riuscì a muoversi. Era immobile, con gli occhi disperatamente fissi sulla mole della nave che diventava sempre più grande e piombava su di lui come la nave del sogno, pronta a schiacciarlo sotto di sé.

Poi, all'improvviso, la nave cambiò rotta.

Non aveva alcuna ragione di farlo. Se a bordo c'era qualcuno che scrutava il terreno per cercarli, ormai doveva averli visti. La luna era troppo chiara perché potessero confondersi con l'oscurità. Eppure la *Galaphile* virò bruscamente a sinistra e si allontanò in direzione del lago Arcobaleno, un atto così inatteso e improbabile da lasciare Pen a bocca aperta.

«Tagwen!» sussurrò, afferrando per la spalla il compagno.

Il nano si destò di scatto, mettendosi a sedere e cercando di capire cosa succedeva. Pen gli fece segno di calmarsi e quando fu certo della sua attenzione, gli indicò la nave che si allontanava. Tagwen fissò la *Galaphile* con espressione sconvolta e confusa.

«Era proprio davanti a noi» spiegò Pen, in un sussurro. «Ho fatto un sogno che la riguardava. Poi sono salito sulla tolda e l'ho vista! Proprio là! Ci aveva trovati, Tagwen. Non potevamo esserle sfuggiti, fermi qui sotto, alla luce della luna, anche se era notte. Ma non ci ha visti. Tutt'a un tratto, ha virato ed è volata via.» S'inginocchiò accanto al nano. Si sentiva la testa leggera e ansimava. «Cos'è successo, secondo te? Perché non ci ha visti?»

«Forse non vi ha riconosciuti per quello che siete» disse qualcuno alle loro spalle.

Per la seconda volta in pochi minuti, il cuore di Pen perse un battito, trasalì per quella voce inattesa e per poco non cadde addosso a Tagwen, che era altrettanto stupefatto. Il nano e il ragazzo, raggomitolati nella cabina, si

voltarono per vedere chi aveva parlato.

Un vecchio li guardava, un vegliardo tanto curvo e con le articolazioni così nodose che nessuno l'avrebbe creduto capace di salire sul catamarano. Si aiutava con un lucido bastone di legno nero che luccicava come l'acqua profonda alla luce della luna, e la sua veste era così bianca da splendere come la luna stessa. I lunghi capelli grigi e la folta barba gli ricoprivano il petto e le spalle. Gli occhi avevano una bizzarra espressione ammiccante, un sorriso quasi infantile, come se fosse invecchiato senza essere mai divenuto del tutto adulto.

Quando si fu ripreso dalla sorpresa, Pen chiese: «Perché non ci hanno riconosciuti?».

«A volte le cose non hanno la forma che ci aspettiamo» rispose il vecchio. «Soprattutto di notte, quando le ombre coprono il mondo e mascherano il vero.»

«Ma noi eravamo all'aperto» insistette Pen. Si alzò perché gli pareva che non ci fosse niente da temere e fissò gli strani occhi del vecchio sentendosi attirato da qualcosa che si rifletteva in essi, qualcosa che gli ricordò se stesso, anche se non avrebbe saputo dire cosa. «Hai fatto qualcosa per impedire loro di vederci?» chiese.

Il vecchio sorrise. «Penderrin Ohmsford. Ho conosciuto tuo padre, anni fa. Anche lui cercava qualcosa. L'ho aiutato a trovarla. Adesso, a quanto pare, tocca a te.»

«Tocca a me?» chiese Pen, fissandolo senza capire. «Come fai a sapere il mio nome? Non è stato mio padre a dirtelo, vero? Non può essere, perché l'hai conosciuto prima che io nascessi, non è così?»

Il vecchio annuì, divertito. «Tuo padre era ancora un ragazzo, proprio come te.»

Tagwen si alzò in piedi a sua volta, si rassettò l'abito stropicciato e gonfiò il petto. «Chi sei?» chiese senza preamboli. «Che ci fai qui? Come sai tanti particolari di Pen e di suo padre?»

«Quante domande!» commentò piano il vecchio. «La vita è piena di domande e noi la trascorriamo a cercare le risposte, prima a una, poi all'altra. È la nostra passione, visto che siamo creature pensanti. Non mi riconosci, Tagwen? Appartieni al popolo dei Nani, e i Nani mi conoscono da secoli.»

Ma fu Pen a rispondergli. Dopo una brevissima esitazione, disse: «So chi sei: il Re del fiume Argento. Mio padre mi ha parlato di te: gli sei apparso mentre viaggiava con mio zio Quentin Leah per raggiungere le Terre dell'Est. Gli hai mostrato una visione di mia zia, quando ancora non sapeva

che fosse sua sorella. Gli hai anche dato una pietra di fenice per proteggerlo nel viaggio al di là dello Spartiacque Azzurro».

Ogni abitante delle Quattro Terre conosceva la leggenda del Re del fiume Argento, anche se non tutti la credevano vera. Si diceva che fosse una creatura fatata, vecchia come il Verbo stesso, nata con il mondo e appartenente alla sua infanzia. Era l'ultimo della sua razza e si prendeva cura dei favolosi giardini nascosti in qualche punto delle terre attorno al fiume Argento, un luogo dove gli umani non potevano entrare. Di tanto in tanto qualche viaggiatore lo vedeva, e sempre con un aspetto diverso. A volte li aiutava se si erano persi o correvano qualche pericolo. Aveva aiutato diverse generazioni di Ohmsford, fin dall'epoca di Shea e Flick, ai tempi del druido Allanon. Altri delle Quattro Terre potevano dubitare della sua esistenza, ma non Bek che l'aveva conosciuto, né Pen, che aveva ascoltato dal padre la storia.

«Ben detto, Penderrin» si complimentò il vecchio. «Sei chiaramente figlio di tuo padre. Ora dobbiamo solo accertare se il tuo coraggio è pari al suo.» Venne avanti, zoppicando leggermente, e si fermò davanti agli scalini che portavano alla cabina di pilotaggio. «Sei abbastanza coraggioso da intraprendere un viaggio per andare a cercare tua zia e riportarla a casa sana e salva?»

Pen lanciò un'occhiata a Tagwen, cercando in lui rassicurazione, ma trovò solo confusione e sorpresa. Del resto, avrebbe dovuto aspettarselo. Nessuno poteva rispondere a quella domanda al posto suo.

«Ha un grande bisogno di te» gli assicurò il Re del fiume Argento. «È intrappolata in un luogo molto pericoloso, e non può tornare a casa senza il tuo aiuto. Nessun altro può salvarla: solo tu, Penderrin. Il caso che ha portato a questo è davvero strano, ma le cose stanno proprio nel modo che ho detto.»

Tagwen brontolò: «Questo ragazzo è il solo che possa aiutare l'Ard Rhys? Nessun altro? E i suoi genitori? E suo padre, Bek Ohmsford? Ha la stessa magia della sorella, una magia molto potente, ad aiutarlo. Certo è il più adatto per questo viaggio».

Il vecchio si appoggiò ancora di più al suo bastone nero e piegò la testa come per riflettere seriamente sulla domanda. Il suo sguardo era lontano e un po' triste. «Spesso è il meno appariscente tra noi a ottenere i risultati migliori. Questa volta Bek Ohmsford non può aiutare la sorella. Penderrin è solo un ragazzo, e sembrerebbe impossibile che un ragazzo sia il più adatto a salvare una persona dotata di una magia potente come quella di

Grianne Ohmsford, Ard Rhys e Strega di Ilse. Certamente coloro che l'hanno mandata nella sua prigione non lo riterrebbero mai possibile. Forse è per questo che non hanno badato a lui. In effetti, pensano che le persone temibili siano i suoi genitori, e per questo li cercano, esattamente come voi.»

«Lo sapevo!» esclamò con rabbia Tagwen. «Sono stati Shadea a'Ru, Terek Molt e gli altri di quel gruppo! Le hanno fatto questo!»

Era fuori di sé e Pen gli mise una mano sulla spalla per calmarlo, ma il nano parve non accorgersene e batté con ira il piede. «Che vipere! Serpenti velenosi! Kermadec aveva ragione! Avrebbe dovuto sbarazzarsi da tempo di tutto il gruppo e niente di questo sarebbe successo!»

Il Re del fiume Argento passò la mano davanti agli occhi del nano, che sospirò con dolore ma riprese la calma. «Non è così semplice, Tagwen» gli disse. «In realtà ci sono anche altri responsabili, che vengono da luoghi diversi e agiscono per fini diversi. Ma il più pericoloso di coloro che vogliono vedere distrutta l'Ard Rhys è uno di cui gli altri non sono consapevoli. Questi manovra le persone come fa il burattinaio con le marionette, tirando le corde che guidano le loro azioni. Segreti dentro altri segreti, misteri che non si sono ancora manifestati. Il pericolo è assai più grande di quanto non appaia e minaccia molto più della vita dell'Ard Rhys. Eppure lei è la chiave che permetterà di ottenere di nuovo l'equilibrio, di rimettere le cose a posto. Dev'essere restituita alle Quattro Terre perché possa accadere tutto ciò che è necessario.»

Con un sospiro, Pen rifletté che solo il giorno prima si chiedeva come passare il tempo a Patch Run fino al ritorno dei genitori. Desiderava avventure, avrebbe voluto accompagnarli nel Wolfsktaag per fare anche lui da guida a una spedizione. Ora veniva reclutato per guidare una spedizione tutta sua e che si prospettava molto più pericolosa di quelle dei genitori. Con che velocità cambiavano le cose.

«Cosa vuoi da me?» chiese.

Il Re del fiume Argento salì gli scalini della cabina di pilotaggio. Non con il passo stanco di prima, ma agilmente e senza sforzo. Una mano coperta di rughe si posò sulla spalla del ragazzo. «Devi abbandonare il tentativo di trovare i tuoi genitori; non possono aiutarti. Se fosse possibile, prima sarei andato da loro. In ogni caso li avvertirò del pericolo che corrono. Ma l'ora dei tuoi genitori è passata, Penderrin, ed è giunta la tua. Devi andare alla ricerca di tua zia senza di loro, e devi partire subito.»

«Allora vado con lui» dichiarò coraggiosamente Tagwen. «Trovare l'Ard

Rhys è anche mia responsabilità.»

Il Re del fiume Argento lo studiò come per valutarlo, poi annuì. «Sarai un ottimo e fedele compagno, Tagwen» disse. Poi tornò a rivolgersi a Pen. «Ti occorreranno compagni come lui. Cercali dove vuoi, ma scegli con attenzione.»

Si accostò a loro e abbassò la voce fino a ridurla a un sussurro. «Ascoltate con attenzione. Contro l'Ard Rhys è stata impiegata una pozione, una magia di grande potenza. La pozione si chiama "notte liquida". Ha imprigionato tua zia in un altro luogo, che non può essere raggiunto con i mezzi ordinari. Per annullare la sua magia occorre un talismano. Questo talismano è uno scettro nero. È una bacchetta magica, e dev'essere intagliata a mano dal ramo di un albero chiamato "Tanequil". È un albero senziente, una creatura che vive e respira. Cederà un suo ramo solo se verrà convinto della necessità di farlo. Deve agire liberamente. Se gli si porta via il ramo con la forza, si distrugge la magia in esso contenuta. Qualcuno deve comunicare con il Tanequil in un linguaggio comprensibile. Qualcuno deve spiegargli perché il ramo è così importante. Penderrin, tu hai la capacità di farlo, la dote con cui sei nato.»

Pen era senza parole. Gli si diceva che la sua dote, quella che aveva sempre giudicato inutile, diveniva improvvisamente la sua proprietà più preziosa. Riusciva a malapena a crederci, ma le parole del vecchio erano importanti, non doveva sottovalutarle.

«Come saprò quello che devo fare?» domandò. Anche se non era certo di accettare, perché i suoi dubbi aumentavano, doveva sapere cosa aspettarsi. «Come potrò conoscere il linguaggio con cui parlare alla pianta e come farò a fabbricare lo scettro nero con un suo ramo?»

Il Re del fiume Argento sorrise. «Questo non posso dirtelo. Nessuno lo sa. Ma tu lo saprai, Penderrin. Quando sarà ora, lo saprai. Comprenderai ciò che dovrai fare e troverai il modo di farlo.»

«Be', prima dobbiamo trovare l'albero» lo interruppe Tagwen, con diffidenza. «Dove lo troviamo? È lontano?»

«Il Tanequil cresce in una foresta, su un'isola al centro di un lago sulle montagne Charnal. Per raggiungerlo dovete attraversare i giardini che erano un tempo al centro di un'antica città chiamata Cancello del Passaggio. Le foreste e i monti vicini sono abitati da Troll e Urdas. Vi mostreranno la strada e vi faranno arrivare al lago.»

Pen scosse la testa. «Non so se sarò in grado di farlo. Non sono mai uscito dalle Terre di Confine.»

«Anch'io non so se sarai in grado di farlo» rispose Tagwen. Aggrottava la faccia barbuta e le rughe davano alla sua pelle l'aspetto di carta appallottolata. «Ma penso che dovrai tentare, Pen. Che alternativa hai? Non puoi abbandonarla.»

Aveva ragione, naturalmente, ma Pen era assillato dai dubbi. Le montagne Charnal erano ancora più pericolose delle Querce Nere, e cercare di arrivare fin là senza esperienza come lui e senza conoscere la meta, gli sembrava una follia.

Il Re del fiume Argento sospirò, e sembrò esprimere un profondo rimpianto. «La vita offre poche certezze, Penderrin. E questo viaggio non è una di esse. Ascoltami, perché c'è dell'altro, e lo devi sapere. Quello che ti ho detto è solo il primo passo. Il tuo viaggio inizia con la ricerca del Tanequil e con la fabbricazione dello scettro nero. Ma termina in un luogo completamente diverso. Occorre portare lo scettro nero a Paranor, nelle stanze dell'Ard Rhys. Laggiù la magia del talismano ti permetterà di oltrepassare la cortina di notte liquida e di raggiungere il luogo dove è stata imprigionata l'Ard Rhys. Solo a te, Pen, e a nessun altro. Nessuno potrà venire con te. Neppure Tagwen. Quando troverai tua zia, lo scettro nero ti permetterà di tornare indietro: a te, perché hai lo scettro, e a tua zia, perché la magia dello scettro annulla quella della notte liquida.»

Fece una pausa. «Ricorda bene» riprese. «Non può passare nessun altro. Il filo della magia è fragile e sottile e non si lascia riannodare o allungare per ammettere altri. Il passaggio dall'altra parte permette il ritorno, ma non ci possono essere deviazioni. Non ci possono essere eccezioni.»

Pen non capiva perché il vegliardo desse tanta importanza a quel particolare, ma pensava che si riferisse a qualcosa di specifico, a qualcosa che non intendeva rivelare in dettaglio. Ciò corrispondeva a quanto si diceva di quelle creature arcaiche, gli abitanti del mondo di Faerie, che erano stati i primi a vivere sulla terra. Parlavano per indovinelli e nascondevano sempre qualche informazione. Era la loro natura, un po' com'era la natura dei Druidi, e questo non sarebbe mai cambiato.

Che doveva fare?

Fissò negli occhi il vecchio, poi guardò il volto rugoso di Tagwen, infine si voltò a osservare il buio della notte, dove le possibilità prendevano ancora forma e i sogni erano ancora in corso. Non si era mai trovato in una posizione come quella: tutto dipendeva da una decisione che doveva essere presa sui due piedi.

Poi, quasi senza riflettere, allontanò obiezioni e preoccupazioni, che pas-

savano in secondo piano rispetto alle esigenze della zia. Per un momento fissò il ponte, sotto la cabina di pilotaggio, e rifletté sulla profondità del suo impegno. Tutto si riduceva a una cosa, supponeva. Se le loro posizioni fossero state invertite, la zia avrebbe fatto per lui quello che gli si chiedeva di fare per lei? Anche se non la conosceva molto bene, Pen fu certo di sì.

«D'accordo» disse piano, sollevando la testa. «Andrò.»

Il Re del fiume Argento annuì. «E tornerai indietro, Penderrin. Lo leggo nei tuoi occhi, così come lo lessi vent'anni fa in quelli di tuo padre.»

Pen respirò a fondo, pensando che ciò che gli si leggeva negli occhi doveva essere soprattutto lo stupore. Troppe cose erano successe troppo in fretta e non era ancora certo di aver capito tutto, né era certo che l'avrebbe capito in futuro. Rimpianse di non avere abbastanza fiducia in se stesso, ma supponeva che giungesse solo quando si incontrava una prova e la si affrontava facendo tacere i dubbi.

«Dov'è stata imprigionata mia zia?» chiese al vecchio. «Dove devo andare per trovarla?»

Il Re del fiume Argento s'immobilizzò. Rimase talmente immobile da far pensare, a tutta prima, che si fosse trasformato in pietra e non potesse parlare. Impiegò molto tempo a riflettere sulla domanda del ragazzo, la sua faccia era una maschera di emozioni in conflitto. Il silenzio si approfondì e si caricò di attese.

Più attendeva la risposta, più cresceva nel ragazzo la certezza che si sarebbe pentito di avere fatto la domanda.

Non si sbagliava.

Quando il Re del fiume Argento si fu allontanato, Penderrin si addormentò, esausto per le fatiche della notte. Al risveglio il sole splendeva nel cielo azzurro. Dal lago Arcobaleno soffiava una lieve brezza e tutt'intorno si levavano i canti degli uccelli e dei grilli. Tagwen era già al lavoro per liberare il catamarano dai residui dell'atterraggio. Si unì agli sforzi del nano e nessuno dei due, mentre lavoravano, fece commenti.

Tagliarono quanto rimaneva dell'albero, poi cercarono un tronco adatto per sostituirlo. Impiegarono la maggior parte della giornata per dargli la forma voluta e montarlo al suo posto. Quando fu saldamente fissato, il sole stava tramontando e su di loro si allungavano le ombre della foresta.

Si sedettero sul ponte per consumare la cena, quanto rimaneva di un'uscita mattutina, acqua e frutti di bosco. Avevano rinunciato al pesce perché avrebbero dovuto consumarlo crudo, dato che non volevano correre il ri-

schio di accendere un fuoco. Non avevano visto la *Galaphile* dalla notte precedente e pensavano di non dover più temere di essere avvistati là, nella regione del Re del fiume Argento, ma era meglio non correre rischi.

Avevano quasi finito la cena prima che Pen parlasse della notte precedente. A quel punto, aveva trascorso la maggior parte del giorno riflettendo, ripetendosi nella mente le parole del Re del fiume Argento per farle sembrare reali.

«È proprio successo nel modo in cui lo ricordo io, Tagwen?» chiese infine, intimorito da ciò che stava per sentire. «Non me lo sono immaginato, vero?»

«No, a meno che non me lo sia immaginato anch'io» rispose il nano.

«Allora ho proprio accettato di andare a cercare mia zia?»

«E io di accompagnarti.»

Pen scosse la testa, con aria disperata. «Che cosa ho fatto? Io non sono all'altezza. Non so neppure da dove iniziare.»

Tagwen rise. «Ho riflettuto sull'accaduto, dopo avere visto com'eri stordito la scorsa notte. Uno di noi doveva avere le idee chiare. Tu puoi avere i mezzi per procurarti lo scettro nero, ma io ho i mezzi per provvedere a noi. Penso di sapere cosa dobbiamo fare per prima cosa.»

«Davvero?» chiese Pen, senza nascondere la sorpresa. «Che cosa?»

Il nano sorrise e indicò la direzione del sole al tramonto. «Dobbiamo andare a ovest, Pen, dagli Elfi del villaggio di Emberen.»

10

Grianne fu destata da un coro di voci simili a quelle dei furetti, astute e stridule, che pronunciavano parole indistinguibili l'una dall'altra. Ridacchiavano e la deridevano, come per scoraggiarla, per farla sentire vulnerabile e debole. Le ascoltava dall'interno di strati e strati di cotone che l'avvolgevano come una crisalide. Le voci sibilavano e ridevano: lei era un cadavere senza nome, sussurravano, un guscio vuoto da cui era stata succhiata via la vita, un corpo consegnato all'oscuro petto della terra per la sepoltura.

Lottò contro un attacco improvviso di panico. Era Grianne Ohmsford, ripeté a se stessa per rassicurarsi. Era viva e vegeta. Era tutto un sogno. Dormiva nel suo letto e ricordava...

Il respiro le si mozzò per lo spavento e la sua sicurezza sparì insieme alle voci, si dissolse come fumo.

"Mi è successo qualcosa" pensò.

Ancora avvolta in quella sorta di cotone che le riempiva la testa e la bocca, le ottundeva i pensieri e le offuscava la ragione, cercò di muovere le braccia e le gambe. Ci riuscì, ma con grande sforzo. Era orribilmente debole e il suo corpo reagiva come se avesse dormito non una notte ma cento. Si portò un braccio al petto e scoprì di indossare ancora la camicia da notte.

Le occorse qualche tempo, ma alla fine si costrinse a muoversi, rotolando su un fianco e poi rizzandosi a sedere. Si strinse le ginocchia tra le braccia per non perdere l'equilibrio. Lentamente, la vista le si schiarì e da una nebbiolina acquosa passò alla limpidezza. Le vertigini che l'avevano colta quando si era sollevata si attenuarono.

Si guardò attorno. Era in un territorio brullo e desolato, circondata da alberi rinsecchiti e carichi di foglie appassite. Gli alberi sembravano colpiti da una malattia, così malridotti da non potersi più riprendere.

Grianne sedeva su un'altura da cui si scorgevano parecchie valli e, in lontananza, un fiume. La foresta si stendeva per molte miglia in tutte le direzioni, uniforme e malaticcia. Più avanti ancora, ai margini del suo campo visivo, sulla linea dell'orizzonte si alzavano montagne aride e scoscese.

La grande mole della Fortezza di Paranor non era visibile. Non c'era traccia di costruzioni dell'uomo: edifici, ponti, traffico sul fiume, neppure una strada. Non si vedevano né persone né tracce di vita. A quanto pareva, era sola in un mondo vuoto ed estraneo.

Eppure...

Si diede nuovamente un'occhiata attorno, con maggiore attenzione, osservando con occhi nuovi quello che la circondava, e con grande sorpresa riconobbe ciò che vedeva. All'inizio non riuscì a crederci. Faticava ancora ad accettare l'idea di essere stata portata via mentre dormiva, di un sonno causato senza dubbio da qualche droga, e lasciata in quel luogo ignoto e terribile, per motivi che ignorava. Disorientata e confusa, solo ora si accorgeva di un particolare che a mano a mano le era sempre più chiaro. Il territorio che vedeva, anche se vuoto e privo di vita, era quello in cui si era addormentata la notte precedente.

Era ancora nel Callahorn, nelle Quattro Terre.

Eppure non era il Callahorn a lei noto. Da quello che vedeva, era solo il guscio devastato delle Quattro Terre.

Continuò a studiare il paesaggio che si scorgeva in lontananza, soffermandosi su ogni caratteristica geografica per accertarsene. Per primi rico-

nobbe i Denti del Drago. Il loro profilo spezzato era inconfondibile, lo conosceva quanto la propria faccia. In fondo si vedeva anche uno scorcio del Mermidon, a sudovest, dove le montagne si aprivano.

L'altopiano dove si trovava era lo stesso su cui nel suo mondo sorgeva la Fortezza dei Druidi. Anche negli altri punti cardinali, la geografia era esattamente quella che era stata per migliaia di anni.

Ma desolata e spogliata della sua vita, un cadavere rinsecchito.

E dov'era Paranor?

Riuscì a giungere a una sola conclusione. O si era ridestata nel passato, poco dopo la fine delle Grandi Guerre, o era finita in un futuro in cui era successa una catastrofe identica. Ma era impossibile.

Controllò attentamente il proprio corpo per accertarsi di essere tutta intera, poi si sforzò di alzarsi in piedi. Le vertigini e il torpore che l'avevano colpita al risveglio erano pian piano svaniti e le forze le ritornavano. Aspettò ancora qualche minuto, continuando a riflettere sulla sua situazione, cercando di scoprirne il senso. Naturalmente non ci riuscì. Per capire avrebbe dovuto sapere dov'era e come c'era arrivata.

Si accorse di avere fame e si guardò attorno alla ricerca di cibo. Nel suo mondo - quello che assomigliava al mondo in cui si trovava, ma che evidentemente non lo era - c'erano cespugli di more in una radura, vicino a un ruscello, non molto lontano dal punto dove si trovava in quel momento. Di tanto in tanto andava a raccoglierle: un piacere personale e segreto, noto soltanto a Tagwen.

Ma le sembrava assai improbabile che frutti così dolci crescessero in quel mondo. La sua fame avrebbe dovuto aspettare.

Si avviò in mezzo agli alberi rinsecchiti, alla ricerca di acqua, e mentre camminava tese inutilmente l'orecchio per cogliere segni di vita. Che mondo poteva essere, privo di uccelli? Dov'era la gente, dov'erano tutte le altre creature? Possibile che lei fosse la sola creatura vivente? La foresta era vuota e morta, e puzzava della propria corruzione. La luce grigia era immutabile e opprimente, nel cielo non si scorgevano sole, luna o stelle. Neppure nuvole. Quel mondo cupo e desolato sembrava incompleto, come se fosse solo la pallida ombra del mondo reale.

Alla fine trovò un ruscello, ma l'acqua era così sporca e maleodorante da toglierle ogni desiderio di bere. Tornò a sedere, con la schiena appoggiata a una quercia malata, e osservò gli alberi che si perdevano in lontananza, cercando nuovamente di riflettere su quanto le era successo. Chiaramente non era arrivata lì da sola, qualcuno doveva averla portata. E poteva dare

per certo che non l'avessero fatto per il suo bene. Senza dubbio, visto il grande numero dei suoi nemici, l'avevano fatto per togliersela di torno. Dovevano essersi serviti della magia, perché Grianne non conosceva altri modi per compiere qualcosa di simile. Eppure, non aveva mai saputo esistesse una magia del genere. Neppure lei poteva spostare una persona da un luogo all'altro.

Perciò, forse era stato qualcuno di un altro mondo, non del suo.

Ma di che mondo poteva trattarsi? Certo non quello in cui si trovava.

Alla fine rinunciò a riflettere e si diresse verso l'orlo dell'altopiano per dare un'occhiata attorno. Quel luogo non poteva essere così spoglio: vi doveva esistere qualcos'altro, qualche altra creatura, qualche altra forma di vita. Se avesse potuto trovarla, quale che fosse, forse sarebbe riuscita a capire dov'era. E forse, con quella informazione, avrebbe potuto pensare al modo di tornare al suo mondo.

La camminata le richiese pochissimo tempo, ma la lasciò senza fiato ed esausta. Non aveva ancora ripreso del tutto le forze e doveva fare attenzione a non consumare tutte le sue energie. Leggera e semitrasparente, la sua camicia da notte si gonfiava attorno a lei mentre camminava; per il momento le teneva abbastanza caldo, ma era del tutto inadatta per muoversi in quel mondo. Ben presto si sarebbe strappata. Ma dove poteva trovare un indumento per sostituirla?

Quando arrivò vicino all'orlo del precipizio, si soffermò sotto gli alberi senza vita e cominciò lentamente a osservare il territorio, cercando qualche movimento che segnalasse una creatura vivente.

Era a metà della ricerca, completamente assorta nello sforzo, quando comparve il dracha. La sua concentrazione era così intensa che a tutta prima non si accorse neppure della bestia da preda finché l'animale, nella sua ansia di raggiungerla, passò su un ramo e lo spezzò, tradendo così la propria presenza. Non riuscì a coglierla di sorpresa, tuttavia piombò su di lei a tale velocità da darle a malapena il tempo di reagire. All'ultimo momento, quando già l'animale stava per afferrarla, con le fauci aperte e spalancando le ali da pipistrello, Grianne si gettò di lato. Riuscì a evitare le zanne, ma una delle ali la colpì di striscio e la scagliò lontano. Sbatté contro un albero e rimase senza fiato, vide macchie nere danzarle davanti agli occhi.

"Un dracha" pensò, incredula. "Non può essere, non è possibile. Non ne esistono più."

Eppure esisteva, e in quel momento girava su se stesso per assalirla di nuovo. Era molto grosso per un dracha: dal muso alla coda e dalla punta di

un'ala all'altra misurava venti piedi, il corpo sinuoso era dotato di forti muscoli e coperto di scaglie lucenti, sulla schiena aveva spine e piastre taglienti come rasoi, zampe ricurve e munite di artigli.

Sapendo che se non avesse fatto qualcosa in fretta il mostro l'avrebbe uccisa, Grianne si alzò, si appoggiò al tronco contro cui era finita e lanciò un grido, ricorrendo al canto magico, contro l'animale. Aveva la voce roca per il lungo sonno, perciò scagliò la magia alla cieca, incapace di modularla come avrebbe voluto, ma fu sufficiente ad afferrare il dracha e a scaraventarlo lontano, come se fosse fatto di paglia.

La creatura sibilò e gridò rabbiosa per l'attacco imprevisto. Negli occhi gialli, coperti da una membrana trasparente, Grianne lesse la furia: la lesse anche nel modo in cui il corpo coperto di scaglie si contorceva mentre cadeva a terra in mezzo agli alberi.

Poi la voce le venne a mancare: era ancora troppo debole e non poteva reggere la magia per più di qualche secondo. Si rialzò barcollando e vide che la bestia ferita si rizzava, dolorante e stordita ma ancora pericolosa, e veniva lentamente verso di lei.

Sotto la cresta munita di corna, i suoi occhi gialli mandavano fiamme, il suono del suo respiro era pesante per la rabbia. Protese il lungo collo e fece guizzare la lingua tra le fila di denti appuntiti come pugnali, fissò Grianne con furia per un lungo momento, valutando le proprie possibilità. Lei la fissò a sua volta, senza cedere terreno. Se si fosse messa a correre, la bestia l'avrebbe raggiunta in pochi istanti. Poteva solo proseguire nel suo bluff e sperare che funzionasse.

Per un istante fu certa che non sarebbe successo. Il dracha era troppo infuriato per rinunciare alla preda. L'avrebbe assalita perché era nella sua natura. Era un drago, e quel genere di bestie era inesorabile. Non si sarebbe fermato finché uno dei due non fosse morto.

E invece l'animale la sorprese. Forse decise che lei, dopotutto, non valeva la pena, o che era troppo pericolosa, che c'erano prede più facili. Sputò il suo veleno, avanzò di qualche passo con aria minacciosa, poi si voltò quasi sdegnosamente e scomparve tra gli alberi.

Grianne respirò a fondo per calmarsi. Un dracha. Nel mondo non c'erano più dracha da migliaia di anni, dall'epoca di Faerie. C'era ancora qualche drago, ma erano rarissimi, nascosti nelle montagne, in caverne profonde o in crepacci insondabili, in luoghi assai lontani dalla portata dell'uomo. Ma non c'erano dracha, non c'erano piccoli draghi volanti di quel tipo.

Per alcuni istanti riflettè sul significato di quell'incontro. Ripensò alle

sue ipotesi di poco prima. Alla fine delle Grandi Guerre non c'erano draghi. E anche gli esseri umani erano pochi. Era forse tornata indietro nel tempo fino a epoche precedenti, prima dell'Epoca dell'Uomo, quando esistevano solo le creature di Faerie? Questo avrebbe spiegato la presenza del dracha e l'assenza di Paranor. Avrebbe spiegato perché la geografia del mondo che la circondava le sembrava così familiare, ma era priva di costruzioni come Paranor. Nella Prima Epoca non c'erano costruzioni né uomini: il mondo era ancora nuovo e popolato da creature di Faerie che non richiedevano altro riparo che quello fornito dalla natura.

Ma l'epoca di Faerie era stata così desolata? Da ciò che aveva letto non aveva mai ricavato quell'impressione. Impossibile. Allora il mondo era forte e nuovo. Invece il mondo in cui si trovava era vecchio e morente.

Un fruscio proveniente dai rami sopra di lei richiamò la sua attenzione. Il rumore era così lieve che per poco non le sfuggì, ma l'incontro con il dracha l'aveva messa in allarme, perciò alzò lo sguardo e scorse la creatura. Indietreggiò meccanicamente di un passo, tese i muscoli in attesa di un secondo attacco, ma invece di un altro dracha vide solo una sorta di scimmia. Si arrampicava sui rami con braccia magre e sottili che sembravano zampe di ragno; tra un ramo e l'altro si scorgeva il suo corpo peloso. Si era accorta di essere stata vista e cercava freneticamente di scappare.

D'impulso, Grianne lanciò un grido verso la creatura. Non rifletté su quanto faceva, agì per l'istintivo bisogno di impedirle la fuga. Ed ebbe un successo insperato.

Stupita dal suono della sua voce, la creatura perse la presa e cadde, capitombolando da un ramo all'altro per toccare infine terra, con un suono inarticolato, a una decina di iarde dal punto dove si trovava Grianne.

Mentre la creatura si agitava leggermente, semistordita, la donna la raggiunse. Si guardò attorno, per controllare se c'erano sue compagne nascoste, ma non ne vide, e la creatura davanti a lei sembrava a malapena capace di respirare, dopo la lunga caduta dall'albero. Giaceva sul fianco, ansimava, la faccia rivolta verso il cielo.

Quando fu più vicino, Grianne cambiò idea: non si trattava di una scimmia, ma di un ometto, anche se era difficile capire che cosa fosse. Assomigliava vagamente agli Gnomi Ragno, ma non era uno di essi. A qualunque razza appartenesse, era certo la più brutta creatura che Grianne avesse mai visto. L'ometto era a malapena alto quattro piedi. Il suo corpo era privo di qualsiasi proporzione, con le ossa che sporgevano sotto la pelle e le braccia lunghissime. Ciuffi di pelo nero e ispido gli spuntavano sulla testa e gli

uscivano dagli strappi della tunica e dei calzoni; dove non cresceva il pelo, la sua pelle era scura e sembrava dura come il cuoio.

Dopo qualche minuto, l'ometto si riprese a sufficienza per alzarsi e subito cercò di fuggire. Lei lo afferrò per il colletto e lo tenne fermo, lontano da sé, mentre lui cercava di morderla, con denti molto più appuntiti di quelli umani. Grianne lo scosse forte e soffiò minacciosamente verso di lui, e l'ometto non cercò più di mordere. Per qualche momento cessò di agitarsi, poi prese a parlare animatamente.

Parlava una lingua che Grianne non riconobbe, anche se dalla cadenza e dal tono le ricordava lingue note. La donna scosse la testa per indicare che non capiva. Ma l'ometto continuò a parlare, più in fretta di prima e gesticolando con furia. Lei gli rispose in alcuni dialetti degli Gnomi; l'ometto l'ascoltò, scosse a sua volta la testa e riprese a parlare. Parlava con tale animazione da muoversi a scatti, su e giù, dando l'impressione di essere un burattino tirato da fili invisibili.

Lei lo posò a terra, lo lasciò andare e gli rivolse un gesto per avvertirlo di non tentare la fuga. L'ometto aggrottò la fronte e incrociò le braccia, riuscendo in tal modo a darsi un'aria nello stesso tempo bellicosa e spaventata. Grianne provò alcuni dialetti dei Troll e dei Nani, ma con lo stesso risultato negativo. Ogni volta la creatura s'interrompeva e ascoltava le sue parole, poi riprendeva a parlare nella propria lingua, come se l'insistenza e la ripetizione bastassero a farsi capire.

Alla fine si lasciò cadere sul terreno, con le braccia incrociate sul petto, gli occhi girati da un'altra parte, la bocca atteggiata a una smorfia di disapprovazione.

Solo allora Grianne notò il coltello che portava al fianco: una lama strana, lunga e stretta, dalla punta ricurva. Dalla cintura pendeva anche una piccola borsa, e tutt'e due erano decorate con minuscole perline cucite sul cuoio. Le tasche tagliate nei fianchi dei pantaloni consunti erano rinforzate da cuciture. Qualunque fosse la sua razza, era più progredita degli Gnomi Ragno. Tuttavia non apparteneva a nessuna delle razze a lei note.

Grianne rinunciò ai dialetti dei Nani e dei Troll e stava per gettare la spugna, dicendosi che il tentativo di parlare con lui era disperato e che forse era meglio lasciar perdere e cercare qualcos'altro, quando le venne in mente, per un impulso inspiegabile, di provare la lingua degli Elfi, anche se l'aspetto dell'ometto non aveva nulla in comune con gli Elfi. Ma gli Elfi erano la razza più antica del mondo e il loro linguaggio era quello parlato da più tempo.

La risposta fu immediata. L'ometto passò a una variante della lingua parlata fino a quel momento e Grianne riuscì a capire con chiarezza.

«Stupida donna!» la insultava. Le parole avevano un suono strano, ma erano perfettamente comprensibili. «Gridare così! Guarda cosa mi hai fatto! Da che altezza mi hai fatto cadere! Ho rischiato di spaccarmi tutte le ossa che ho in corpo!» Si massaggiò le braccia per sottolineare quelle parole, sfidandola a contraddirlo.

Grianne aggrottò la fronte. «Attento a come parli con me» gli disse. «Se sento qualcosa che non mi piace, sono ancora in tempo a spaccartele, quelle ossa.»

L'ometto fece una smorfia. «Se solo volessi, potrei farti molto male. Faresti bene ad avere paura di me.» Sollevò la faccia e si leccò le labbra come un gatto, rivelando di nuovo i denti aguzzi. «Chi sei? Una strega?»

Lei scosse la testa. «No. Sono l'Ard Rhys di Paranor. Sono un druido. Dove mi trovo?»

L'ometto la fissò stupito. «Cosa ti è successo? Perché non sai dove sei? Ti sei persa?» Non attese la risposta. «Dimmi, cos'hai fatto a quel dracha? Magia, vero? Non ho mai visto niente di simile. Sei non sei una strega, devi essere una maga o una straken. Sei una straken?»

Ecco un altro nome che Grianne aveva incontrato soltanto nelle *Storie dei Druidi*. Gli straken erano maghi molto potenti che abitavano nel mondo di Faerie ed erano scomparsi da migliaia di anni. Come i dracha.

«Questo è il mondo di Faerie?» chiese, convinta ormai che così fosse.

L'ometto la fissò, piegando di lato la testa. «Questo è il Jarka Ruus. Siamo nella Catena del Drago, sopra Pashanon. Dovresti saperlo! Da dove vieni?»

«Paranor. Callahorn. Le Quattro Terre.»

Fece una pausa dopo ciascun nome, fissandolo negli occhi per controllare se le conosceva, ma non diede segni di riconoscimento. Però le parole "Jarka Ruus" significavano qualcosa per lei. Le aveva già sentite, ma non riusciva a ricordare dove.

«Che cosa sei?» chiese all'ometto. «A che razza appartieni? Sei un troll?»

«Ulk Bog» annunciò lui, con orgoglio. Sorrise, mostrando una considerevole quantità di denti. «Ma al momento sono senza casa perché sono in viaggio. Questa regione è troppo pericolosa. Draghi dappertutto, di tutti i tipi, e gli piace mangiare quelli della mia razza. Naturalmente io cerco di mangiare le loro uova, perciò ritengo giusto che vogliano mangiare me.

Ma in genere sono molto più grandi di me, perciò devo fare attenzione. In ogni caso, non intendo fermarmi qui ancora a lungo. Tu dove vai?»

Grianne non ne aveva idea, naturalmente, dato che non sapeva neppure dov'era. Non sapeva se le conveniva muoversi finché non avesse capito cosa le era successo. Tuttavia indicò vagamente a ovest, per accontentare il suo bizzarro compagno e cercare di avere da lui qualche informazione utile.

«Ah, la piana di Huka. Buona idea. Terra soffice per scavarsi la tana e topi grassi da mangiare.» Si sistemò la cintura. «Forse farei bene a venire con te, visto che non sai la strada. Io la conosco. Io sono stato dappertutto.»

Anche gli Ulk Bog erano scomparsi con il mondo di Faerie, rifletteva Grianne. Tutto faceva pensare che fosse tornata indietro nel tempo, all'inizio del mondo, prima che fossero stati creati gli uomini. Ma l'idea era troppo assurda e continuò a cercare un'altra spiegazione, anche se non se ne presentavano.

«Ci sono molti draghi qui, in questa catena di monti?» chiese. «Anche draghi più grandi, oltre ai dracha?»

«Tu devi proprio essere una straniera» commentò l'ometto. Diventava sempre più ardito e sicuro di sé. Gonfiò il petto. «Naturale che ci sono quelli grossi. Viverne e draghi del ghiaccio. Anche draghi del fuoco, ma di quelli ce ne sono pochi. Alcuni vivono quaggiù nelle foreste. Come i dracha. Devi stare in guardia di continuo. Per questo sono finito su...»

S'interruppe subito e lanciò un'occhiata in direzione degli alberi. «Voglio dire che ero... ero...»

«Quel dracha che ho incontrato dava la caccia a te, vero?» comprese Grianne. Si accostò a lui. «Non cercare di mentirmi, piccolo sorcio.»

L'Ulk Bog la guardò con stizza. «Non è colpa mia, se ha trovato te invece di me. Io non ho fatto niente per spingerlo a seguirti. Cercavo solo di stare nascosto sull'albero, perché i dracha non sanno arrampicarsi e non volano vicino ai rami che possono bloccargli le ali, e allora io...»

Grianne alzò la mano interrompendolo a metà della frase. Aveva l'impressione che non dicesse la verità, ma, se era solo per quello, aveva l'impressione che l'ometto non avrebbe riconosciuto la verità neppure se vi avesse sbattuto il naso. Le Storie dei Druidi non si dilungavano sugli Ulk Bog, ma se erano tutti come quello che aveva davanti, dovevano essere molto abili nel dare la colpa agli altri.

«Lascia perdere» gli disse. «Non ha importanza.»

Si guardò attorno, alla ricerca di aiuto, ma non ne trovò. Era sola, con quella creatura loquace; poteva darle la libertà, ma non era ancora pronta a farlo. Lasciando parlare il suo strano compagno, forse poteva scoprire qualche informazione utile.

«Come ti chiami?» lo invitò.

L'ometto rizzò orgogliosamente la testa. «Weka Dart. E tu?»

«Grianne.» Lasciò da parte il titolo di Ard Rhys perché chiaramente non significava nulla per lui. «Parlami ancora della Catena del Drago. Ci sono mai stati edifici su questo promontorio? Una fortezza, per esempio?»

Weka Dart rise. «I draghi non hanno bisogno di edifici. Dominano questo territorio del Jarka Ruus. Ogni altra creatura si tiene lontano. Se vuoi degli edifici, devi scendere nelle pianure dove vivono gli Straken. La tua razza.»

"La tua razza." Grianne ricordò all'improvviso che parlavano nella lingua degli Elfi. Un dialetto antico ma elfo, un linguaggio di Faerie. Gli Elfi erano il popolo delle origini, la sola vera razza di Faerie che fosse sopravvissuta alle Grandi Guerre. C'erano sempre stati Elfi nel mondo. Se quello era il passato, anche se fosse tornata all'epoca del Verbo, dovevano esserci degli Elfi.

«Dimmi, Weka Dart» gli chiese. «Ci sono Elfi, da queste parti? Dove vivono?»

L'ometto le rivolse uno sguardo carico di disprezzo. «Sei stupida? Qui non ci sono Elfi! Questo luogo è proibito a loro! Li abbiamo cacciati via, fin dai tempi in cui abbiamo creato questo mondo! *Jarka Ruus ba'enthal corpa u'pahs*!»

Grianne non capì la frase, ma comprese il messaggio. «Eppure» obiettò «ci devono essere degli Elfi. Tu parli nella lingua degli Elfi.»

Weka Dart s'infuriò. «Io parlo l'Ulk Bog, la mia lingua, che è completamente diversa da quella degli Elfi! Attenta, perché ti faccio del male se lo ripeti, straken o non straken! Nessuno può dare dell'elfo a un Ulk Bog! Noi siamo i popoli liberi, il mondo dei ca'rel orren pu'u! Jarka Ruus!»

Per un momento Grianne temette che volesse saltarle addosso: la sua faccia era contorta dalla furia e il suo respiro era rapido e minaccioso. La donna non riuscì a capire perché reagisse così. Se l'ometto conosceva gli Elfi, quello doveva essere il Vecchio Mondo, e gli Elfi erano sempre stati una parte di esso, non se ne erano mai separati, non dopo la guerra in seguito alla quale creature maligne di Faerie erano state esiliate nel...

S'immobilizzò, mentre la verità le si mostrava progressivamente, una ve-

rità così nera da minacciare di seppellirla sotto una valanga di orrore. No, doveva essersi sbagliata, pensò. Ma le tornò in mente l'origine delle parole "Jarka Ruus". Non le aveva mai sentite pronunciare, le aveva lette. Erano contenute nelle Storie dei Druidi, parole degli Elfi, che a Weka Dart piacesse o no. Significavano "popoli esiliati" ed erano state usate per la prima volta in un'epoca in cui le Quattro Terre non esistevano ancora: molto tempo addietro, quando la guerra combattuta tra le creature di Faerie buone e maligne aveva raggiunto l'acme.

Ma doveva esserne certa. «Ulk Bog, dici che ci sono draghi, ma ci sono anche giganti?» gli chiese. «Ci sono demoni e incubi? Ci sono stregoni e orchi?»

L'ometto annuì subito. «Ovvio.»

Grianne respirò a fondo. «Ci sono furie?»

Weka Dart le sorrise ironicamente. «Dappertutto.»

Quella parola la raggelò. "Dappertutto." Furie, nessun elfo, solo mostri che si combattevano tra loro e divoravano gli inermi.

L'Ellcrys li aveva esiliati tutti migliaia di anni prima, in un luogo dove non era mai entrato alcun essere umano.

Fino a quel momento.

Grianne esalò lentamente il fiato. Si era risvegliata nel Divieto.

11

«Che ti prende?» chiese Weka Dart, allungando la testa verso di lei per osservarla meglio; sulla sua faccia da furetto si leggeva un'espressione che poteva essere di sospetto o di disgusto. «Hai la nausea? Hai proprio la faccia di chi sta male.»

Grianne lo udì appena. Era stordita al punto di non riuscire a parlare. "Nel Divieto!" Quelle parole le echeggiavano nella mente come il ruggito di un forte vento, cancellavano ogni altro suono e la avvolgevano nella confusione e nell'incredulità. L'idea era così impossibile da spingerla a cercare il modo di cancellarla. Nessuno era mai entrato nel Divieto. Per prima cosa, perché non c'era modo di entrarvi. La barriera era tanto resistente da tenere all'interno i demoni e la loro genia, ma aveva un identico effetto su coloro che stavano all'esterno. Non c'era comunicazione tra loro, neppure il minimo contatto.

Una volta, cinquecento anni prima, la barriera si era squarciata con la morte dell'Ellcrys. L'antenato di Grianne, Wil Ohmsford, aveva aiutato la

giovane elfa Amberle, la Prescelta dell'Albero, a trovare la Gemma di Fuoco e a dare vita a un nuovo Ellcrys per ricostruire la barriera. Ma a parte quell'unica volta, la storia non aveva mai riportato alcun passaggio di uomini o demoni da un mondo all'altro. Semplicemente, era impossibile che avvenisse.

Eppure, era avvenuto, perché lei era all'interno del Proibito: per quanto illogico le paresse, era così. Se dov'era c'erano le furie, impossibile sbagliarsi. Weka Dart era un Ulk Bog, e tutti gli Ulk Bog dei tempi antichi, di Faerie, erano stati esiliati nel Divieto con le altre creature dalle abitudini indiscriminatamente predatorie. Le creature che vivevano nel Divieto erano selvagge e crudeli, incapaci di stare in un mondo civile, di vincere i loro istinti omicidi. Grianne comprendeva benissimo l'oscurità interiore che spingeva quelle creature, perché lei stessa ne era stata condizionata, all'epoca in cui era la Strega di Ilse. Quando l'oscurità prendeva il sopravvento e si poneva al comando di emozioni che in genere rimanevano sepolte e senza voce, si riusciva a giustificare qualsiasi atto.

«Vuoi dell'acqua? Posso andare a prenderla, poco lontano. La tua faccia non mi piace. Quel dracha ti ha morso? Sei stata avvelenata?»

Weka Dart era a un palmo di distanza da lei: Grianne vedeva distintamente i graffi e le verruche sulla sua pelle scura, dove il pelo non la copriva. Notò ancora una volta i suoi denti affilati e sentì il sibilo del suo respiro. Era come guardare una donnola.

«Sta' lontano da me» intimò, e lui obbedì all'istante, rannicchiandosi al suono aspro della sua voce. «Sto bene. Stavo solo riflettendo.»

Riflettendo su quanto fosse disperata la sua situazione. Non riusciva a immaginare nulla di peggio. Essere nel Proibito equivaleva a una sentenza di morte. Non sapeva chi aveva trovato il modo di trasferirvela e non sapeva come uscirne, ma lei era l'Ard Rhys, anche laggiù, e s'impose la calma con una volontà di ferro forgiata nelle innumerevoli lotte in cui lei era sopravvissuta e i suoi nemici erano periti.

Respirò ancora a fondo e si guardò attorno per assicurarsi che la geografia del luogo fosse quella che ricordava. Era identica. I Denti del Drago formavano una barriera su tre lati, lasciando scorgere piccoli tratti delle valli e dei corsi d'acqua dietro di essi, mentre a nord le pianure di Streleheim si stendevano fino all'orizzonte, avvolte nella foschia.

Cercò di riflettere su quanto vedeva. Se era nel Divieto, allora il Divieto non era un altro luogo, ma la stessa terra nota a lei, su un piano di esistenza diverso: la terra con una storia diversa, una terra che era progredita ben

poco, dal tempo di Faerie. Il mondo di Grianne aveva visto una civiltà sorgere e cadere in un olocausto di potere impazzito. Questo mondo, invece, non era mai progredito dal tempo della sua creazione a opera della magia degli Elfi, migliaia di anni prima. Uno dei due mondi era abitato da Razze nate dal mito, un tempo reali e rinnovate grazie ai cambiamenti che avevano avuto luogo tra i superstiti delle Grandi Guerre. Gli abitanti dell'altro erano condannati a non cambiare mai, cosicché il mito era diventato una realtà da incubo.

Niente di strano che Weka Dart e probabilmente anche gli altri abitanti di quel luogo parlassero una variante della lingua elfa, a lei nota grazie ai suoi studi: un tempo, tutte le creature parlavano la stessa lingua. Quando erano nate dalla magia del Verbo, avevano ricevuto la vita e la possibilità dell'unità, che avevano sprecato.

«Siete sempre stati gli esiliati?» chiese a Weka Dart. «Avete storie di quello che è accaduto? Qualcuno le conserva?»

«Gli Straken e i maghi si occupano di conservare le nostre storie, ma non sono d'accordo tra loro» rispose l'Ulk Bog. Si grattò il mento appuntito e fece una smorfia sprezzante. «Amano cambiare la storia in modo da adattarla ai loro fini. Bugiardi e imbroglioni, tutti quanti! Ma quelli che, come me, non hanno il cervello appesantito dalla magia, conoscono la verità. La storia è storia! Non è un'opinione di questo o di quello! I Jarka Ruus sono qui da migliaia e migliaia di anni, da quando hanno deciso di sbarazzarsi degli Elfi e di quelli come loro, di venire qui e di essere liberi!»

Un'interpretazione ragionevole, pensò Grianne, per creature che amavano vedere la loro presenza laggiù non come un esilio, ma come il frutto di una loro decisione. L'ironia stava nel fatto che si riferivano ancora a se stessi come ai Jarka Ruus, "gli esiliati". Forse era nella natura di ogni razza reinventare il proprio passato in modo da mantenere intatti l'orgoglio e la dignità. Mostri e demoni sentivano la stessa esigenza degli esseri umani: il rispetto di se stessi.

Si arrestò a metà del pensiero, accorgendosi che si era dimenticata di un particolare. «Qui ci sono altri come me?» chiese, pensando che come era stata portata lei in quel mondo, forse vi erano stati portati anche altri.

«Altri Straken? Certamente!»

«No, non Straken. Umani.»

Weka Dart la fissò senza capire. «Cosa sono gli umani?»

«Persone che assomigliano a me. Con la pelle senza pelo.» Cercò qual-

che altra caratteristica, ma non gliene vennero in mente. «Qualcuno con il mio aspetto.»

L'ometto pareva sulle spine. «Il tuo aspetto? Non molti. Straken, maghi e streghe possono prendere qualsiasi aspetto, con la loro magia.» Si sfregò nervosamente le mani e si guardò attorno. «Possiamo andare? Quel dracha ha certo qualche amico, qui attorno. Potrebbe essere andato a chiamarlo. I dracha sono intelligenti e anche una straken potente come te non può resistere contro un branco di dracha.»

Grianne lo guardò con attenzione. Sapeva qualcosa che non le voleva dire. Doveva essere qualcosa di importante: lo si capiva dal modo in cui muoveva gli occhi, lo si udiva nella sua voce. Ma decise di lasciar perdere per il momento. L'ometto aveva ragione, era meglio non fermarsi. In un luogo come il Divieto era pericoloso rimanere per troppo tempo nello stesso punto. Ogni creatura di quel mondo era un cacciatore o una preda e lei non poteva permettersi di essere vista nel secondo modo.

Tornò a guardarsi attorno, cercando di scegliere una direzione per allontanarsi da quel covo di draghi. Visto che doveva muoversi, tanto valeva scegliere una direzione che la portasse in un luogo che le fosse utile. Geograficamente, quel mondo era uguale al suo e lei avrebbe potuto sfruttare quel dato, se ne avesse trovato il modo. La somiglianza tra i due mondi era la sola cosa che potesse suggerirle la soluzione, il luogo dove andare e il modo di sopravvivere.

Le sarebbe piaciuto usare la magia, ma non riusciva a immaginare alcun modo utile. Il canto magico poteva compiere molte cose, ma non era adatto ad aprire porte tra i mondi. Inoltre, Grianne era certa che se avesse tentato di usarlo in quel modo, la quantità di magia necessaria avrebbe certamente richiamato su di lei attenzioni indesiderate.

Poi, all'improvviso, ebbe la risposta che cercava. Si chiese perché non l'avesse individuata subito. Se il Divieto era lo specchio del suo mondo, doveva contenere anche l'equivalente del Perno dell'Ade e forse un accesso alle ombre dei Druidi. Se fosse riuscita a evocare le loro ombre laggiù, come era in grado di fare nel suo mondo, forse avrebbe potuto scoprire una linea d'azione.

Come idea, pareva promettente. E poi, dato che era la sola che aveva, tanto valeva provare.

Guardò Weka Dart. «Devo andare a est, sotto i Denti... sotto le montagne.»

L'Ulk Bog aggrottò la fronte e mormorò qualcosa di incomprensibile.

Chiaramente, l'idea non gli piaceva.

«Non c'è bisogno che tu venga con me. Posso andare da sola.»

Sperava che l'ometto fosse d'accordo con lei, perché pensava che in qualsiasi caso non potesse esserle d'aiuto. Ma Weka Dart scosse la testa, senza guardarla e con la fronte aggrottata. «Puoi avere bisogno di me per trovare la strada, dato che sei una straniera. Non è un territorio sicuro per chi non lo conosce. E dove intendi recarti non è affatto migliore. L'Ovest è più sicuro, ma suppongo che tu abbia le tue buone ragioni per non andarci. Magari in seguito.»

Poi sollevò bruscamente la testa e socchiuse gli occhi. «Ma tu non vuoi andare verso est. Tu vuoi andare a sud attraverso la Coda del Drago. So che tu la chiami in modo diverso, ma il suo nome è Coda del Drago. Anche là ci sono draghi dappertutto, come qui. Dobbiamo scendere sotto di essa prima di andare a est. Troppo pericoloso tornare indietro lungo la strada da cui vengo io.»

Grianne lo vide troppo ansioso di condurla dove voleva lui, e le venne subito il sospetto che volesse allontanarla da quei luoghi.

«Possiamo prendere uno dei passi» continuò in fretta Weka Dart. «Così arriveremo al Pashanon. Là ci sono città e villaggi. Anche fortezze. Conosci qualcuno là? Un altro straken, magari?»

Chiaramente le nascondeva qualcosa, ma Grianne aveva già deciso di seguire il cammino da lui suggerito.

«Ascoltami, Weka Dart» gli disse a bassa voce, inginocchiandosi in modo da poterlo guardare negli occhi. Lo incatenò con la forza del suo sguardo, lo imprigionò con gli occhi. «Non devi più dire che sono una straken, capito?»

L'ometto si affrettò ad annuire. Storceva la bocca e gli brillavano gli occhi da furetto. «Sei qui in incognito?» chiese.

Lei annuì. «Voglio tenere segreta la mia identità. Se viaggerai con me, devi obbedire. Devi chiamarmi Grianne.»

Weka Dart rise: un suono da far accapponare la pelle, stridulo e graffiante. «Farò esattamente come chiedi, a patto che non mi butti giù da qualche altro albero!»

Grianne si alzò. Forse la cosa poteva funzionare, dopotutto. Forse lei avrebbe trovato il modo di uscire da quel mondo. «Andiamo» disse.

Poi si avviò, senza aspettare la risposta dell'ometto.

Camminarono per tutto il giorno, o meglio, lei camminò, mentre Weka

Dart correva a quattro zampe, tutt'attorno a lei, come un ragno, e senza una ragione plausibile. La donna era stupita della sua energia, che pareva illimitata: senza accorgersene, percorreva almeno il doppio di strada del necessario. Dopo averlo osservato per alcune ore, Grianne giunse alla conclusione che doveva essere una caratteristica degli Ulk Bog. Non sapeva molto di quella razza, ne aveva letto solo un accenno nelle *Storie dei Druidi*, perciò aveva poco su cui basarsi. Comunque, in quel caso l'osservazione sembrava sufficiente.

Il territorio che attraversavano aveva un aspetto insieme familiare ed estraneo. Le sue caratteristiche geografiche erano simili a quelle del suo mondo, ma non identiche: le differenze erano spesso molto piccole e lei le sentiva, più che riconoscerle con esattezza. Ma era prevedibile che il Divieto, dopo millenni di una storia diversa, non fosse più la copia esatta dell'originale. Nel suo mondo la topografia era stata alterata dagli effetti distruttivi delle Grandi Guerre. Le caratteristiche fondamentali erano chiaramente le stesse - le montagne, i passi, i promontori, i fiumi e i laghi - ma alcuni connotati del terreno erano cambiati. Il paesaggio le dava l'impressione di trovarsi in un luogo familiare, ma visto sotto una luce nuova.

Non incontrarono altri draghi. Videro grossi uccelli volare sopra di loro, ma non erano né Roc né averle: Weka Dart le disse che erano arpie. Grianne non riuscì a distinguere le loro facce di donna, ma poteva immaginarle: affilate e severe, astute e maligne. Le arpie erano creature mitiche, nel suo mondo, e molti le giudicavano un puro frutto della fantasia di antichi narratori. Ma erano tra le creature esiliate al tempo della creazione del Divieto e di loro rimaneva solo la storia. Vederne adesso una, reale e minacciosamente vicina, la spingeva a pensare a tutti gli altri esseri pericolosi che abitavano quel mondo, creature che le avrebbero dato la caccia per divorarla o per divertimento, senza una precisa ragione. Era una prospettiva spaventevole.

Quel filo di pensieri riuscì comunque a distrarla. Da quando si era svegliata e aveva compreso cosa le era successo, non aveva più pensato ai problemi che si era lasciata alle spalle; erano lontani e in quel momento sfuggivano al suo controllo. In un certo senso era una liberazione. Il Consiglio dei Druidi, incrinato dalla litigiosità degli appartenenti e dai loro continui complotti, era a un mondo di distanza e doveva cavarsela come meglio poteva. Da vent'anni Grianne non aveva potuto pensare una cosa simile, e provava un certo sollievo.

Il clima all'interno del Divieto sembrava uguale dappertutto, terra e cielo

erano grigi e sbiaditi dall'assenza di sole e da un'ininterrotta cortina di nuvole che in lontananza lampeggiava ed echeggiava di rombi di tuono. Il crepuscolo era un semplice aumento del grigiore attraverso cui avevano viaggiato per tutto il giorno. Dappertutto la vegetazione aveva un aspetto malaticcio e avvizzito, come se fosse avvelenata dal terreno in cui cresceva. Niente in quel mondo faceva pensare che le creature viventi vi fossero benvenute o incoraggiate a crescere. Tutto parlava di morte.

Alla fine della giornata avevano raggiunto l'imboccatura meridionale di uno dei passi che permettevano di lasciare le montagne e guardavano dalla cima di una delle prime colline le pianure chiamate da Weka Dart Pashanon, che nel mondo di Grianne corrispondevano al Callahorn. Un'erba gialla e rinsecchita cresceva in ciuffi stentati su miglia e miglia di terra dura alluvionale e su collinette spoglie che proseguivano per innumerevoli miglia in mezzo ad altipiani spazzati dal vento.

«Dobbiamo trovare un posto sicuro per dormire» dichiarò a un certo punto l'Ulk Bog, con la sua strana voce sibilante, e si guardò attorno. «Ah, ecco laggiù!»

Indicò un enorme ippocastano, un po' lontano dall'altura, ai margini di un boschetto che risaliva il pendio come un plotone di soldati.

«Dobbiamo dormire su un albero?» chiese Grianne, a cui l'idea non piaceva affatto.

L'ometto le rivolse un sorriso perfido. «Prova a dormire a terra, straken, e vedrai quanti amici ti fai nella notte.»

A Grianne non garbava essere chiamata "straken" dopo averlo avvertito di non farlo, ma probabilmente non gli si poteva togliere il vizio. La chiamava come la giudicava, e forse era impossibile fargli cambiare abitudine.

«Sugli alberi è più sicuro?» chiese lei.

«In genere, sì. Sugli alberi siamo meno visibili e le peggiori creature che vanno a caccia di notte non sanno arrampicarsi. A parte i serpenti liana.» Sorrise, e i suoi denti lampeggiarono come pugnali. «Ma a quest'altitudine ce ne sono pochi.» Si avviò verso gli alberi. «Aspettami qui.»

Rimase lontano per qualche tempo, ma al ritorno portava uno strano assortimento di bacche e radici che posò trionfante ai suoi piedi. Chiaramente pensava che fosse ciò che desiderava mangiare, e lei decise di non deluderlo. Lo ringraziò, ripulì il cibo come meglio poté e lo mangiò, lieta di mettere qualcosa nello stomaco. Poi Weka Dart le indicò un ruscello; l'acqua era abbastanza pulita e lei bevve.

Notò che la luce si riduceva e che scendeva un'oscurità profonda. Anche

il silenzio del giorno si era fatto più profondo, come se le creature che durante il viaggio aveva sentito lanciarsi occasionalmente qualche fievole richiamo si fossero nascoste. L'aspetto del territorio cambiava e scivolava verso il buio completo, il tipo di buio che Grianne conosceva bene, quello che favoriva i predatori. Ma l'oscurità di quel luogo aveva qualcosa di diverso. In parte la sensazione era dovuta all'assenza della luna e delle stelle, ma anche il sapore e l'odore dell'aria notturna erano differenti, portavano con sé il tanfo di marcio, avevano nel respiro un puzzo di carogna e di sangue. Grianne sentì un nodo allo stomaco, la risposta della sua magia a pericoli invisibili.

«Meglio salire su quell'albero» la incitò Weka Dart, quando lasciarono il ruscello. L'ometto era sempre più inquieto e le sue deviazioni laterali si ridussero a brevi scatti.

Ricordando che il suo bizzarro compagno non aveva assaggiato nulla di ciò che le aveva portato, gli chiese cos'aveva mangiato. La risposta fu un brontolio di indifferenza.

Si arrampicarono sull'ippocastano e si fermarono in un'ampia conca naturale formata dalla congiunzione di alcuni rami. Ogni sorta di riposo sembrava impossibile, pensò subito Grianne, perché la dura corteccia dell'albero le scavava la schiena. Osservò la propria camicia da notte e notò numerosi strappi. Ancora una giornata come quella e sarebbe rimasta nuda. Doveva trovare un abito.

«Domani» le rispose Weka Dart, quando gli chiese cosa doveva fare. «Più avanti ci sono campi e villaggi. Si possono trovare vestiti. Ma tu sei una straken, non puoi farti i vestiti con la magia?»

Lei gli rispose di no e lui parve confuso. Il pelo dietro il suo collo si rizzò. «La magia può fare di tutto! L'ho visto io stesso! Mi vuoi ingannare?»

«La magia non può fare tutto. Io dovrei saperlo.» Lo guardò con irritazione. «E poi, perché dovrei ingannarti? Che ragione avrei per farlo?»

Weka Dart aggrottò la fronte. «Tutti sanno che gli Straken hanno le loro ragioni per fare quello che fanno. Amano ingannare le altre creature. Amano spaventarle.» Lui stesso era tutto agitato e si torceva nervosamente le dita. «Faresti bene a non cercare di ingannarmi!»

Grianne rise senza volere. «Mi sembri troppo preoccupato di non cadere in qualche inganno. Perché mai, mi chiedo? Una coscienza sporca, forse?»

L'ometto la guardò con ira. «Ho il diritto di badare a me stesso! Degli Straken non ci si può fidare!»

«Non sono una straken, Weka Dart» gli ripeté lei. «Te l'ho già detto.

Presta attenzione alle mie parole, questa volta. Guardami. Non sono una straken, sono un'Ard Rhys. Ripetilo.»

Weka Dart lo ripeté, anche se con riluttanza. Pareva convinto che, indipendentemente da ciò che diceva Grianne, lei fosse una straken e non ci si potesse fidare di lei; strano, dunque, che l'avesse scelta come alleata. O meglio, si corresse, come compagna di viaggio. Era chiaro che, se le sue parole corrispondevano a quanto pensava degli Straken, non avrebbe viaggiato con lei se non fosse stato costretto a farlo. Si chiese cosa voleva veramente.

«Devo cancellare le nostre tracce prima che quelli più grossi comincino a uscire» disse all'improvviso Weka Dart, e scomparve lungo il tronco dell'albero prima che lei riuscisse a fermarlo.

Rimase assente a lungo e quando ritornò rosicchiava qualcosa che teneva in una mano. Era difficile dire che cosa fosse, ma parevano i resti di una piccola volpe o di un grosso ratto. Ne rimanevano solo i quarti posteriori. L'Ulk Bog aveva la bocca e la faccia sporche di sangue e un luccichio perfido negli occhi. «Gustoso» disse.

«Mi sembri abbastanza soddisfatto» commentò lei, ignorando la sua espressione di sfida. Se pensava di sconvolgerla si sbagliava, aveva visto cose ben peggiori.

«Carne fresca» rispose l'ometto. «Niente che sia già morto. Non sono un becchino.»

Mangiò con soddisfazione quello che rimaneva, staccando a morsi piccoli pezzi di carne che inghiottiva senza masticare. Quando ebbe finito, si pulì la bocca col dorso della mano, si leccò le dita e ruttò. «È ora di dormire» annunciò.

Si distese su un ramo, come aspettandosi che il sonno arrivasse subito.

«Dove vive la tua gente, Weka Dart?» gli chiese Grianne, che era troppo scomoda per pensare a dormire.

«Dietro i monti, nella direzione da dove arrivavo. Se ne stanno tappati nelle loro tane. Gente che non vede più in là del suo naso, priva di immaginazione. Non come me. Per questo me ne sono andato. Mi sono detto che c'era qualcosa di più, nella vita, non solo radici e tane. Ma non l'avrei mai trovato, se fossi rimasto con loro.»

"Che bugiardo" pensò Grianne. Bastava fare attenzione al tono con cui pronunciava le parole per capire che mentiva. Doveva esser convinto di poterle far credere qualunque cosa. L'idea la irritava. «Dove intendi andare?» insistette, nascondendo accuratamente la collera.

L'ometto sbuffò. «La cosa riguarda solo me. Ho grandi progetti per il mio futuro. Potrò forse dirteli quando ti conoscerò meglio.»

«E non sentiranno la tua mancanza?» Aveva sopportato per troppo tempo le bugie di quell'Ulk Bog e decise di fare qualcosa. Cominciò a canticchiare a bassa voce, evocando il canto magico e avvolgendolo con esso. «Genitori? Fratelli e sorelle?»

Weka Dart si strinse nelle spalle e sbadigliò. «Niente familiari. Neppure amici, se è per quello. Nessuno che m'importi di lasciare. Gli Ulk Bog sono un mucchio di stupidi, quasi tutti. Non vedono più in là delle loro radici e dei loro funghi.»

«Le radici possono essere tenere e certi funghi sono molto buoni» commentò lei, mentre la magia cominciava a insinuarsi nei pensieri dell'ometto. «A me ne hai portati. Perché non li mangi?»

Weka Dart rise scioccamente, mentre la magia si impadroniva di lui. Non aveva alcuna difesa. Un druido avrebbe subito neutralizzato senza alcuna fatica gli sforzi di Grianne, ma l'Ulk Bog non sapeva cosa gli stava facendo.

«Ho capito che a te andavano bene funghi e radici, ma non per me. Io ho bisogno di carne, carne fresca, per mantenermi forte, per diventare pericoloso!»

Ormai Grianne aveva una forte presa su di lui, perciò cominciò a rivolgergli domande più impegnative. «E a metterti nei guai è stato il fatto di non mangiare le radici, vero?» Cominciava a sospettare la verità, la leggeva nei suoi miseri tentativi di mentire. «Che tipo di carne fresca hai mangiato? Doveva essere qualcosa di proibito agli Ulk Bog.»

«Altre idiozie!» ribatté lui, in tono difensivo. «Che differenza vuoi che facesse? Non erano nemmeno nostri! Ma erano teneri e io ne ho mangiato pochissimi! Dove li ho presi ce n'era un mucchio di altri! Ma a sentirli avresti pensato che mi fossi mangiato i miei stessi figli!»

«Invece di quelli degli altri?»

«I figli di un'altra tribù, inutili a noi come a loro! Per molto tempo non si sono neppure accorti della loro mancanza!»

«Ma quando se ne sono accorti?» chiese Grianne.

«Hanno dato la colpa a me, non ho avuto neppure il tempo di spiegarmi!»

«Così, ti hanno cacciato via.»

«Me ne sono andato prima che lo facessero! Quello che volevano farmi era chiaro e non vedo perché dovessi sopportarlo!» Ormai balbettava e si

agitava con tanta violenza, sul suo ramo, da far temere a Grianne che cascasse giù. «Stupida gente che vive rintanata! Roditori! Buoni solo a farsi mangiare da creature più grosse di loro: poco più dei sorci, per i draghi, gli orchi e gli altri del genere! Se non vuoi essere preda, devi diventare predatore! Gliel'ho detto, oh, se gliel'ho detto! E a cosa è servito? Credi che mi abbiano ringraziato? Macché! Una minaccia di punizione se fossi rimasto e più nessun bambino da mangiare! Impossibile! Ormai avevo preso il gusto e non potevo rinunciare solo perché gli altri la pensavano diversamente.» S'interruppe di scatto e fissò Grianne a occhi sgranati. «Perché ti racconto queste cose? Non intendevo parlartene! Eppure l'ho fatto! Come ho potuto? Cosa mi hai fatto fare?»

«Ti ho aiutato a dire la verità, ometto» gli rispose lei, a bassa voce. «Non mi piacciono i bugiardi e gli imbroglioni. Un tempo lo sono stata anch'io, e li riconosco subito. Volevi farmi credere di essere in viaggio per conoscere il mondo, ma la verità è che sei in fuga, forse da altri Ulk Bog che ti cercano perché hai mangiato i loro figli. Vuoi che ti protegga, ma non vuoi dirmi perché. Tutti quei discorsi sul timore che ti ingannassi derivano soprattutto dal fatto che tu ingannavi me.»

«Hai usato la magia su di me! Sei una straken, proprio come dicevo!»

«Non sono una straken...»

Ma Weka Dart non le dava retta. Era così indignato da non voler più ascoltare le sue parole. Balzò in piedi, soffiando come un gatto colpito dall'acqua bollente, e le mostrò i denti come se volesse attaccarla. Poi scivolò lungo il tronco dell'albero senza smettere di insultarla, balzò a terra con un ultimo improperio e scomparve nel buio.

Grianne aspettò che tornasse, incapace di credere che intendesse davvero andarsene. Se attribuiva tanta importanza alla sua protezione, non si sarebbe lasciato fermare dall'orgoglio. Ma dopo qualche tempo, non vedendolo comparire, rinunciò ad aspettarlo e si disse che sarebbe stata meglio senza di lui. Una creatura che mangiava i piccoli della sua stessa specie, qualunque ne fosse la giustificazione, non era una buona compagnia. Se fosse rimasto, Grianne avrebbe dovuto tenerlo d'occhio ogni istante, sempre nel timore che si rivoltasse contro di lei. Che se ne andasse pure per la sua strada.

Ma nel silenzio che era sceso in seguito, Grianne percepì di nuovo quanto si sentiva diversa nel Proibito. Anche se assomigliava al mondo da cui veniva, non era identico. Si era sempre sentita a proprio agio nell'oscurità, e invece laggiù provava una forte inquietudine. La notte le dava un'impres-

sione completamente diversa. Gli odori e i rumori erano abbastanza strani da preoccuparla, da indurla a guardarsi di continuo.

Intendeva arrivare alla versione del Perno dell'Ade presente in quel mondo, ammesso che esistesse, per tentare di evocare le ombre dei Druidi. Ma sarebbe stata in grado di affrontare le creature che rischiava di incontrare lungo la strada? Una cosa era allontanare un dracha, ma era del tutto diverso affrontare un gruppo di furie. Nel suo mondo lei era molto potente, ma lo era altrettanto nel Divieto?

Sollevò la testa e fissò lo sguardo nell'oscurità. Non era del tutto certa di voler conoscere la risposta.

12

«Concentrati» le diceva una voce priva di corpo che giungeva da dietro di lei, calma e rassicurante. «Ricorda ciò che vuoi ottenere. Adagio, senza interromperti. L'aria deve muoversi sempre alla stessa velocità. Respira con la mente e non solo con i polmoni.»

Khyber si disse che era un modo strano, ma abbastanza corretto, di esprimere come doveva agire, e fece del suo meglio per obbedire. Servendosi dei propri poteri magici, inspirò profondamente e poi soffiò l'aria in un flusso continuo, concentrato e compatto, attraverso la radura e in direzione della foglia sospesa a mezz'aria, a una ventina di iarde da lei. Osservò la foglia che rimaneva ferma nell'aria come un insetto, vibrando leggermente in conseguenza della lieve corrente d'aria e reagendo alle dita di magia che usava per controllarla. Era un'abilità di poca importanza, ma la portava a superare quanto aveva fatto fino a quel momento. Stava imparando a usare la magia, le arti dei Druidi che lo zio cercava di insegnarle, ma non era ancora giunta ai risultati che tutt'e due avrebbero voluto ottenere.

«Adesso sollevala piano» le disse Ahren Elessedil, continuando a tenersi fuori del suo campo visivo per non distrarla più del necessario. Sapeva quanto fosse delicato il lavoro che stava facendo, ma preferiva che imparasse per prime le manovre più complicate. Quelle che si basavano sulla forza potevano venire più tardi e con maggiore facilità.

Khyber Elessedil sollevò la foglia, alzandola di altri due piedi, fuori portata di chiunque le stesse sotto. Era più difficile tenerla ferma perché lassù le correnti d'aria erano più vigorose e la forza di gravità più insistente. Era impaziente, in quel tipo di esercizi come in altri, ma decisa a riuscire. Non

era facile per la figlia e sorella di due re degli Elfi continuare quell'addestramento; sarebbe stato molto più facile accettare la vita che prima il padre e ora il fratello avevano stabilito per lei. Ma anche se era nata nella famiglia reale, non le era mai piaciuta la vita di corte, e non pensava che potesse piacerle in futuro.

Un uccello attraversò la radura. Un uccello dalle piume arancio vivo e con la punta delle ali e il becco neri. Distratta dalla sua bellezza, Khyber perse la concentrazione, la foglia volteggiò cadendo a terra e vi rimase immobile.

Lo zio si portò accanto a lei e le posò una mano sulla spalla. «Era bello, vero? Un arancione così brillante.»

Lei annuì, delusa e incollerita con se stessa. «Non imparerò mai nulla, se continuerò a farmi distrarre dai colori degli uccelli!»

«Se non ti lascerai distrarre, non troverai mai gioia nella vita.» Si portò davanti a lei e la fissò. «Non essere così esigente con te stessa. Sono cose che richiedono tempo. E pratica. Neanch'io ho imparato in quattro e quattr'otto.»

Rincuorata dalle sue rassicurazioni, Khyber sorrise. Vedeva la propria immagine riflessa nei lineamenti delicati, quasi femminili, dello zio, nei suoi occhi azzurri e nel suo sorriso. La differenza stava soprattutto nel colore della pelle: quella di Khyber scura e misteriosa, quella di Ahren chiara e serena. I capelli biondi e lisci dello zio erano in netto contrasto con quelli scuri e ondulati della nipote. Al confronto con la pelle chiara dello zio, quella di Khyber era quasi bruna. Nonostante questo, avevano personalità molto simili, caratterizzate da una calma determinazione e da forti emozioni. Avevano anche la stessa altezza, perché nell'anno precedente Khyber si era sempre più avvicinata alla femminilità e a quell'età da matrimonio che suo fratello attendeva e lei odiava. Lui non vedeva l'ora di allontanarla mediante un matrimonio, togliendosela così dai piedi, ma a lei la cosa non risultava affatto gradita. Voleva bene al fratello, ma era del tutto diversa da lui. In realtà, a parte la madre, il parente cui si sentiva più vicina era quello che stava adesso con lei.

Nessuno era disposto a sentirglielo dire, naturalmente, perché lo zio non era il benvenuto ad Arborlon. Ahren era divenuto, nel corso degli anni, il membro della famiglia che gli altri si vergognavano di nominare: avrebbero finito per incarcerarlo se fosse stato così sciocco da rimanere con loro, ma lui aveva scelto un'altra strada già da molto tempo.

Le posò una mano sulla spalla e guardò il cielo attraverso il fitto intrico

di rami del bosco. «Mezzogiorno. Perché non mangiamo qualcosa? È più facile concentrarsi, quando lo stomaco non brontola perché è vuoto.»

E il suo si lamentava, si rese conto Khyber con un leggero imbarazzo. A volte faticava a tollerare il proprio corpo, causa dei suoi insuccessi e sede di ingovernabili esigenze che la tradivano ogni volta.

Seguì lo zio attraverso gli alberi fino al villaggio, con lo stesso passo lungo e tranquillo di lui. Un po' di cibo sarebbe stato il benvenuto e ancor di più un bicchiere di birra bevuto in compagnia. Le piaceva parlare con lo zio: ascoltare i suoi discorsi era estremamente interessante perché aveva fatto un sacco di cose. Non aveva ancora quarant'anni, ma tutti riconoscevano in lui un druido di grande importanza e potere. La stessa Ard Rhys lo considerava indispensabile e si era recata da lui molte volte, nel corso degli anni, anche se Khyber non aveva mai avuto la fortuna di essere presente.

Ahren Elessedil aveva viaggiato sulla *Jerle Shannara* con l'Ard Rhys, con suo fratello Bek e con un manipolo di altri i cui nomi erano entrati nella leggenda. Era stato uno dei pochi, fortunati sopravvissuti. Senza di lui, l'Ard Rhys non avrebbe potuto ricostituire a Paranor il Consiglio dei Druidi. Era stato il suo appoggio a Grianne Ohmsford a costargli il posto a corte e a guadagnargli l'esilio e l'ostilità, prima del fratello e ora del nipote. Secondo Khyber, tutt'e due si sbagliavano nei riguardi di Ahren, ma era la sola a difendere lo zio e, come conseguenza, i maschi della casata la stavano progressivamente isolando.

Be', per lo zio non aveva importanza, considerando la sua scelta di vita. Era andato a Paranor con i primi dei nuovi Druidi e aveva studiato le arti druidiche con l'Ard Rhys. Non aveva avuto la fortuna di nascere con il dono della magia e il suo unico utilizzo di essa era avvenuto con le Pietre Magiche che aveva ritrovato all'epoca dell'antico viaggio. Ma era intelligente e aveva una naturale affinità per la magia della terra, che era alla base di tutti gli studi dei Druidi.

Ahren aveva imparato in fretta ed era diventato così abile da poter portare, quindici anni prima, il suo talento nelle Terre dell'Ovest, nel villaggio di Emberen, dove dedicava la vita a prendersi cura di quella terra e della sua gente. Era bravo in quel lavoro e, indipendentemente da quello che ne pensavano i familiari, tutti ne avevano beneficiato.

Il problema stava nel fatto che nessuno degli Elessedil riusciva a dimenticare quello che consideravano il tradimento di Ahren nei riguardi del padre, che era morto per mano di assassini inviati dall'Ard Rhys quando lei

era ancora la Strega di Ilse. E non gli perdonavano di avere ingannato il fratello, divenuto re, perché mandasse alcuni Elfi a far parte dei nuovi Druidi, agli ordini di colei che aveva ucciso il loro padre. Che si fosse prestato a quel sotterfugio pur sapendo la verità aveva destato l'ira di tutti, una volta scoperto com'erano andate le cose. Era stato condannato all'esilio e a tutti era stato proibito di pronunciare il suo nome.

Prima di allora, però, Ahren se n'era già andato e aveva iniziato a studiare con l'Ard Rhys e con coloro che l'avevano accompagnato a Paranor, i primi del numeroso gruppo che sarebbe affluito alla Fortezza. Neppure il fatto che l'Ard Rhys fosse stata completamente trasformata dal potere della Spada di Shannara aveva importanza per gli Elessedil. La sola cosa che potesse soddisfarli era la sua morte. Tutto sarebbe cambiato una volta che fosse passato un tempo sufficiente e sul trono degli Elessedil fosse salito un numero adeguato di nuovi re, ma cambiamenti simili erano molto lenti.

«Quanto ti puoi fermare ancora con me?» le chiese Ahren, all'improvviso.

Lei rise. «Vuoi che me ne vada, adesso che hai visto quanto sono maldestra?»

«Hai messo il dito nella piaga» confermò lo zio. «Sono preoccupato per la reazione di tuo fratello a queste visite sempre più frequenti.»

Kellen Elessedil non vedeva di buon occhio le sue visite a Emberen, ma neppure lui poteva fare molto per impedirle. Gliel'aveva detto lei stessa, suggerendogli di dedicare la sua attenzione alla guerra sul Prekkendor. Il re aveva ereditato quel conflitto dal padre, quando era stato ucciso, e si era imposto come scopo della vita di condurre alla vittoria i Liberi, una conclusione che al momento non pareva molto vicina. Tra governare gli Elfi e fare la sua guerra preferita, Kellen non aveva molto tempo per lei. Khyber sapeva che odiava lo zio ma aveva scelto di ignorarlo perché era più semplice che intervenire. Naturalmente Kellen non sospettava la natura delle sue visite. Se avesse scoperto le intenzioni della sorella, o meglio, non appena le avesse scoperte, avrebbe posto fine all'istante a quelle visite. Ma prima di allora, sperava Khyber, sarebbe entrata come allieva a Paranor e così sarebbe stata fuori portata. Non l'aveva ancora detto allo zio, ma pensava che lo sospettasse. Non era nella linea di successione, dato che il fratello aveva figli maschi e la corona passava ai maschi finché la linea maschile non era esaurita; solo allora sarebbe passata alle femmine. Perciò alla famiglia reale non interessava quello che faceva Khyber, purché si togliesse di torno.

Per il momento anche lei era disposta ad accettare quel compromesso, dato che la famiglia e Arborlon non rivestivano alcun interesse per lei, ma a volte aveva dovuto faticare per imporsi.

«Mio fratello è via, a ispezionare il Prekkendor» rispose, per allontanare le preoccupazioni di Ahren. «Non bada molto a me. Non sa quasi mai neppure dove sono. Per esempio, adesso non lo sa.»

Ahren la guardò. «Lo sa qualcuno?»

«Mia madre.»

Il principe degli Elfi annuì. «La tua passione per le arti dei Druidi, per i segreti della magia degli elementi, non le fa certo piacere. Ti vede già sposata e indaffarata a mettere al mondo una frotta di nipoti.»

«Ci vede male, in questi ultimi tempi» borbottò Khyber. «Comunque, io non mi curo di illuminarla. Finirebbe solo per preoccuparsi, e Kellen le fornisce già abbastanza motivi. E poi ha un numero sufficiente di nipoti: i figli di mio fratello, bei bambini robusti, tutt'e tre il tipo del guerriero. Bastano e avanzano per soddisfare i suoi bisogni di nonna.»

Entrarono nel villaggio e si avviarono lungo la sola strada che ne costituiva la spina dorsale per raggiungere la piccola casa di Ahren in fondo all'abitato. L'aveva costruita lui stesso e continuava a lavorarci di tanto in tanto perché trovava rilassante il lavoro manuale: aveva sempre in corso qualche progetto, forse perché gli permetteva di rasserenarsi e di affrontare con maggiore disponibilità il suo compito di migliorare le Terre dell'Ovest. Al momento stava montando sul tetto una nuova copertura di tegole di legno e questo lavoro richiedeva di ricavare a mano, con il cuneo e il mazzuolo, le singole tegole da sostituire alle vecchie. Era un lavoro lungo e faticoso, ma forse era proprio quello che gli serviva.

Sedettero fuori, a un tavolino illuminato dal sole, mangiarono formaggio, mele e pane e bevvero birra fresca proveniente dalla cantina di Ahren. Curiosamente, il pane e la birra di Emberen avevano un sapore migliore che a casa. Dipendeva dalla compagnia, ma anche dalla vita del villaggio. A Emberen lei era solo "Khyber" per tutti, non "principessa", "altezza" o altro del genere. Da lei ci aspettava solo un comportamento normale ed educato. Lei era come tutti gli altri, nei limiti del possibile in un mondo di diseguali.

Il suo controllo della magia dei Druidi la collocava in una posizione particolare, come Ahren. O, meglio, non nella misura di Ahren, il quale era molto più abile. Ma restava il fatto che gli abitanti del villaggio consideravano l'impiego della magia degli elementi come un'utile capacità, una co-

noscenza pratica molto importante e un po' misteriosa, ma, in fin dei conti, assai benefica. Lo zio non aveva mai fatto nulla che desse loro un'impressione diversa, e Khyber intendeva seguire il suo esempio. Conosceva la storia della magia nelle Quattro Terre, all'interno e all'esterno della sua famiglia. Troppo spesso le arti magiche avevano causato danni enormi, a volte involontariamente. In molti luoghi la si temeva ancor oggi e si diffidava di essa, ma con la fondazione del nuovo Consiglio dei Druidi, l'Ard Rhys aveva imposto che la magia venisse usata con tutte le necessarie cautele e che dovesse avere un effetto positivo per essere autorizzata. Nonostante il suo passato tenebroso, o forse proprio a causa di esso, aveva imposto quello scopo all'intero Ordine dei Druidi.

Khyber aveva visto i risultati di quella politica nel lavoro compiuto da Druidi come lo zio, il quale aveva lasciato Paranor ed era tornato nelle Quattro Terre per lavorare con la sua gente. Il risultato dei loro sforzi era ormai visibile: lentamente, ma senza sosta, l'impiego della magia degli elementi veniva accettato dappertutto.

Anche Khyber intendeva dedicarsi a una simile missione, nel prossimo futuro. Voleva studiare a Paranor e poi andare nelle Quattro Terre per mettere a frutto le sue capacità. Era decisa a compiere qualcosa nella vita, e non a seguire la strada che gli altri avevano tracciato per lei. Dopotutto si trattava della sua vita, e lei intendeva viverla a modo suo.

«Oggi pomeriggio vorrei lavorare di nuovo con le pietre» spiegò allo zio, e mentre lo diceva le venne in mente qualcosa di completamente diverso e si accorse di arrossire.

Una delle loro lezioni consisteva nello spaccare le pietre con una combinazione di contatto fisico e di pensiero applicato nel modo giusto, una tecnica in cui la visualizzazione di un risultato lo portava a verificarsi. Un druido ci riusciva con la facilità con cui una persona qualsiasi strappa un pezzo di carta. Khyber non aveva ancora acquisito quell'abilità, ma era decisa a impadronirsene.

«Va bene» rispose lo zio. «Ma devi giurarmi che non infrangi nessuna promessa e non susciti preoccupazioni per la tua assenza.»

«Nella mia visita non c'è niente di straordinario. Ho ancora una settimana prima che mio fratello torni a controllare che tutto sia come l'ha lasciato, e per allora sarò a casa.» "Ma prima dovrai insegnarmi tutto quello che sai sulle cose che ho portato" pensò. "Per ora è un mio segreto, ma te lo rivelerò prima di andarmene e tu mi insegnerai a usarle."

A quel pensiero, il suo cuore accelerò i battiti. Non sapeva come lo zio

avrebbe accolto la sua richiesta, non poteva prevedere la reazione di Ahren una volta che avesse saputo quello che aveva fatto. Aveva corso un rischio enorme, ma già da tempo aveva imparato che se non si corrono rischi di tanto in tanto, in una famiglia reale, non ti è mai permesso di fare quello che vuoi. In genere, la sua famiglia voleva tenerla al sicuro e la preferiva arrendevole, ma lei non era mai stata d'accordo.

Era davvero sorprendente che dopo tanti anni qualcuno di loro pensasse ancora di poterla comandare. Quando era piccola, era il peggiore incubo del fratello. Kellen era più vecchio e più forte, ma lei era sempre la più temeraria. Imparava tutto prima di lui. Cavalcava meglio, il suo legame con i cavalli era istintivo e appassionato. Era più brava a usare le armi, capace di chiudere alla pari una scaramuccia quando il fratello la superava di tutta la testa e lei riusciva a malapena a maneggiare la spada. Quando il fratello era occupato nello studio dell'etichetta di corte e nelle arti della politica, Khyber vagava nella regione di foreste e di fiumi che circondava la loro casa. A otto anni era fuggita ed era arrivata fino al Sarandanon prima che una famiglia di agricoltori la riconoscesse e la riportasse indietro. A dodici anni aveva già viaggiato su una nave volante fino al Callahorn, nascosta nella stiva finché non era stato scoperta.

Senza contare le volte che si era travestita da Cacciatore degli Elfi per allontanarsi in pericolosi viaggi, in terre così selvagge che il padre, se fosse stato ancora vivo, l'avrebbe chiusa per un mese nelle sue stanze, una volta riportata indietro.

Ma non c'era più, era stato ucciso sul Prekkendor. Il re era suo fratello, che davanti a lei si sentiva ancora intimidito. Le fece una ramanzina che avrebbe scorticato un albero come una grandinata, ma una ramanzina non aveva alcuna importanza per lei.

Si ravviò i capelli folti e ribelli. A volte pensava di andarsene alla prima occasione e di non tornare più a casa, ma la madre avrebbe reagito alla notizia come se la figlia le avesse annunciato di voler sposare un troll. Non voleva litigare con la madre, che era la sua sola fonte di sostegno e di fiducia.

Finì il pane e formaggio e guardò di sottecchi lo zio. Era difficile capire cosa pensava, la sua espressione non cambiava mai, un effetto della sua disciplina da druido, che insegnava a frenare le emozioni se si voleva padroneggiare la magia. Khyber aspettava un suo momento di allegria per rivelargli ciò che aveva fatto, ma come capirlo? Fece una smorfia. Sapeva perfettamente come si chiamava ciò che stava facendo: procrastinare. Avreb-

be fatto meglio a dirglielo subito. Ora.

Però non parlò. Finì di bere la birra, si alzò e portò via dal tavolo piatti e bicchieri. Era uno dei piccoli servizi che poteva fare durante le sue visite; lei amava fare per lo zio qualcosa che non faceva nessun altro. Ahren viveva da solo, e secondo alcuni era una sua precisa scelta. Si era innamorato, molto tempo prima, di una veggente a bordo della *Jerle Shannara*, anche se non ne aveva mai parlato con la nipote. A quell'epoca era solo un ragazzo, più giovane di Khyber e molto più protetto. La veggente era stata uccisa durante il viaggio e Khyber era sicura che non fosse mai riuscito a dimenticarsene. Lei aveva fatto qualcosa di importante per lui, qualcosa che lo aveva aiutato a divenire uomo, anche se non aveva mai detto di preciso che cosa fosse.

Da allora c'era stata solo un'altra donna, una fattucchiera, che lo amava disperatamente. Khyber li aveva visti insieme solo una volta, e si era allarmata nel vedere quanto la donna fosse decisa a sposare Ahren Elessedil. Ma lo zio aveva deciso diversamente e adesso non parlava mai di lei. A quanto pareva, l'aveva esiliata dalla propria vita come egli stesso si era esiliato da Arborlon.

«Hai mai pensato di tornare a Paranor?» gli chiese d'impulso, soffermandosi sulla soglia mentre riportava in cucina i piatti.

Ahren la guardò. «Di tanto in tanto. Ma credo che il mio posto sia qui, nelle Terre dell'Ovest. Paranor è un luogo di studio e di politica dei Druidi. A me non interessa nessuna delle due cose. Cosa vuoi chiedermi realmente, Khyber?»

Lei fece una smorfia. «Niente. Mi chiedevo se non ti manca mai la compagnia degli altri Druidi, quelli che ancora sono a Paranor.»

«Intendi parlare di lei» rispose lo zio, con un sorriso triste e ironico. Era troppo intelligente, pensò Khyber. Riusciva a leggerle nella mente. «No» continuò Ahren. «È tutto finito.»

«Pensavo che ti converrebbe avere un'altra persona con te. Qualcuno che ti aiuti. Per non essere solo.» L'osservazione le parve una sciocchezza. Ahren rise. «Be', in qualsiasi caso non potrebbe essere lei. Non è una persona che aiuta gli altri, deve pensare a se stessa. Perché sei così ansiosa di vedermi accoppiato? Non mi pare che tu stia cercando qualcuno da sposare.»

Lei entrò nella casa senza rispondere, pensando che le buone intenzioni erano sprecate, con lui. Ahren aveva ragione, naturalmente, ma non aveva importanza. Lei era troppo giovane per sposarsi, mentre lui rischiava di di-

ventare troppo vecchio e troppo preso dalle sue abitudini. In realtà lo era già, si disse. Nella vita di Ahren c'era posto solo per il lavoro. Lei non aveva ragione di pensare che le cose potessero cambiare. Sarebbe vissuto da solo fino alla morte, e tanto valeva accettarlo come un dato di fatto. Lei poteva solo venire a fargli visita e sperare che riuscisse a cavarsela nel resto del tempo.

Stava tornando a prendere gli ultimi piatti quando sentì gridare all'altra estremità del villaggio e alcuni Elfi uscirono dalla casa o dalla bottega e corsero lungo la strada, lo sguardo al cielo.

«Una nave volante» commentò Ahren, alzandosi subito.

Nessuna nave volante arrivava mai a Emberen. Era un villaggio troppo piccolo e isolato. C'era solo una strada, e per gran parte dell'anno era ridotta a una pista fangosa, impraticabile con carri o altri veicoli. Khyber veniva sempre a cavallo, perché così era certa di potersene andare. In quella regione le navi volanti erano rare. Alcuni Elfi del villaggio non ne avevano mai visto una.

Seguì Ahren che si dirigeva verso il clamore, unendosi al resto della folla e cercando di distinguere la nave in mezzo al fitto fogliame degli alberi. Non aveva idea di dove l'imbarcazione potesse atterrare, in un bosco folto come quello che circondava Emberen, ma supponeva che in qualche punto ci fosse una radura abbastanza larga. Ahren camminava in fretta e la veste grigia da druido gli svolazzava tra le gambe; dalla decisione del passo era chiaro il suo timore che chiunque si fosse preso la briga di pilotare fin laggiù una nave volante non fosse necessariamente bene intenzionato nei suoi riguardi. Khyber provò una sorta di eccitazione al pensiero di chi potesse essere. Forse la routine del suo apprendistato avrebbe lasciato il posto a qualcosa di più interessante.

La folla raggiunse la fine della strada e si avviò lungo un sentiero in mezzo agli alberi. Sopra di loro si scorse un movimento. La nave comparve per un istante e poi sparì, girando sopra gli alberi. Non era molto grande: una barca, tutt'al più.

Giunsero in una stretta radura proprio mentre la nave si apprestava a scendere, un lento movimento a spirale che la portò ad allinearsi con una stretta apertura tra gli alberi. Adesso Khyber poteva vederla chiaramente: un piccolo catamarano del tipo usato nelle Terre del Sud per volare sui laghi. Anche se scendeva con grande velocità, non pensava che fosse in panne. Tuttavia, data la ristrettezza dello spazio, il pilota correva un grave rischio. Chiunque fosse ai comandi, doveva essere molto bravo, altrimenti la

nave sarebbe finita in pezzi contro gli alberi.

«Atterrano!» esclamò qualcuno stupefatto, anche se in ritardo.

Mentre il pilota continuava a manovrare in direzione del varco, gli Elfi si dispersero in mezzo agli alberi, gridando e indicando la nave. Khyber non indietreggiò, perché non voleva perdersi i particolari dell'atterraggio. Era già stata sulle navi volanti, ma non era mai atterrata in uno spazio così angusto. Voleva vedere come si poteva fare. E voleva vedere se il pilota ci sarebbe riuscito.

Ottenne più di quello che chiedeva. Pareva che la nave toccasse terra lontano da lei, ma all'ultimo minuto barcollò come un ubriaco, scivolò sopra il terreno della radura e puntò dritta nella sua direzione. Se Ahren non l'avesse tirata per un braccio e spinta a terra, sarebbe stata colpita dai pezzi di metallo che si erano staccati e schizzavano da tutte le parti. Il piccolo catamarano sbatté contro il terreno, scavò con i pontoni due profondi solchi e si fermò a meno di venti piedi dal punto dove Khyber era distesa.

Ahren le lasciò il braccio e la aiutò ad alzarsi. «Devi fare più attenzione, Khyber» le disse piano.

Lei si massaggiò il braccio, poi alzò le spalle. «Scusa, zio Ahren. Volevo solo guardare più da vicino.»

Gli Elfi uscirono dai loro ripari in mezzo agli alberi per dare un'occhiata alla nave volante e ai suoi passeggeri: il primo stava uscendo in quel momento dalla cabina del pilota. Era un ragazzo più giovane di Khyber, che si fermò sul ponte, osservò i danni e scosse la testa. Lei lo guardò a occhi sgranati. Era il pilota della nave? Quel ragazzino? Poi una seconda testa uscì da uno dei compartimenti dei pontoni, un nano che pareva incerto se abbracciare il ragazzo o strangolarlo.

«Tagwen?» sussurrò Ahren, incredulo. «Per le Ombre, mi pare proprio lui. Che ci fa qui?»

Con Khyber al fianco, corse verso il catamarano per scoprirlo.

13

Pen Ohmsford uscì dalla cabina di pilotaggio, si rassettò gli abiti stropicciati e osservò il piccolo catamarano con non poca soddisfazione. Se fosse scesa alla stessa velocità, un'altra nave si sarebbe fracassata nell'impatto. Il fatto che non si fossero feriti era un piccolo miracolo, ma Pen era sopravvissuto ad atterraggi peggiori e in realtà non aveva mai avuto dubbi sull'esito.

Tagwen non condivideva quella valutazione. Nell'uscire carponi dal ripostiglio in cui era caduto, il nano era furibondo. Puntò il dito contro il ragazzo. «Che ti piglia? Volevi ucciderci? Non hai detto che eri in grado di far volare questa nave? Non capisco perché tua zia sostenga che sei capace di pilotare! Avrei fatto di meglio io, che non so volare!»

Aveva la barba piena di foglie, rametti e schizzi di terra e una grossa foglia gli spuntava dai capelli come una penna, ma non se n'era accorto. Tutta la sua attenzione era rivolta a Pen.

Il giovane si strinse nelle spalle. «Siamo atterrati e siamo tutti interi, riusciamo perfino ad andarcene con le nostre gambe» gli fece notare. «Penso che sia sufficiente.»

«Be', non lo è affatto!» ribatté Tagwen.

«E perché no?»

«Perché dovremmo essere morti! Questa volta siamo stati fortunati, ma la prossima? E quella dopo ancora? E io dovrei fidarmi di te! Ho detto che ti avrei accompagnato nella ricerca dell'Ard Rhys, ma non ti ho mai detto che volevo uccidermi!»

«Non vedo perché te la prendi tanto» ribatté irritato Pen, contagiato dall'ira del compagno.

«Tagwen, sei proprio tu? Quant'è vero che vivo e respiro, sei proprio tu! Benvenuto!»

Il saluto veniva da un lato: richiamò la loro attenzione e mise fine al battibecco. Chi aveva parlato era un elfo dell'età del padre di Pen, ma con la faccia più segnata dalle preoccupazioni e la costituzione ancora più snella. Accanto a lui camminava una ragazza di carnagione più scura e dall'espressione intensa. Teneva gli occhi fissi su Pen e lui ebbe l'impressione che si stesse facendo un'opinione su di lui ancora prima di sapere chi era. Poi la ragazza si accorse del suo sguardo e gli sorrise: un sorriso cordiale, disarmante, che lo fece pentire delle sue conclusioni affrettate.

«Tagwen!» esclamò di nuovo l'elfo tendendo la mano. «Che ci fai, qui? E su una nave volante!»

«Momenti disperati richiedono azioni disperate» rispose filosoficamente Tagwen. Tese a sua volta la mano e strinse quella dell'elfo. «Ma devo dire che volare con questo ragazzo è il massimo di disperazione che posso raggiungere.» S'interruppe e guardò Pen con aria contrita. «Anche se devo ammettere, in tutta onestà, che in questo viaggio mi ha salvato parecchie volte la vita.»

Prese Pen per un braccio e lo portò accanto al parapetto. «Penderrin

Ohmsford, ti presento Ahren Elessedil. Forse ne hai sentito parlare da tuo padre.»

«Ah, il giovane Pen!» lo salutò con gioia l'elfo, stringendogli la mano. «L'ultima volta che ti ho visto eri troppo piccolo per camminare. Probabilmente non ti ricordi di me.»

«In effetti mio padre parla di te in continuazione, come dice Tagwen» confermò Pen. «E anche mia madre.»

«Sono stati due ottimi amici per me, nel nostro viaggio al Continente Occidentale, Pen. Se non fosse stato per tuo padre, non sarei tornato.» Indicò la ragazza. «Mia nipote Khyber, figlia di mio fratello. È venuta a trovarmi da Arborlon.»

«Salve, Khyber.» Tagwen le rivolse un cenno della testa. «Sei cresciuta.»

«Non tanto» rispose lei, senza staccare gli occhi da Pen. «Che atterraggio spettacolare» disse. «Non pensavo che ce la faceste.»

Tagwen arrossì e fece di nuovo la faccia indignata, perciò Pen saltò a terra, mormorando un ringraziamento e aggiungendo in fretta: «Tagwen ha ragione, sono stato fortunato».

«Penso che sia più che fortuna» rispose la ragazza. «Da quanto tempo piloti navi volanti?»

«Basta con queste navi!» brontolò il nano. Per la prima volta notò le foglie che aveva nella barba e se la spazzolò con ira. «Abbiamo altre cose di cui parlare.» Abbassò la voce. «Principe Ahren, possiamo andare in qualche luogo più riservato?»

Tutt'intorno a loro si erano raccolti gli Elfi, usciti dagli alberi per dare un'occhiata da vicino alla nave volante e ai suoi passeggeri. I bambini stavano già correndo attorno al catamarano e sotto il ponte, lanciando gridolini eccitati e strilli di delizia. Alcuni dei più coraggiosi cercavano di salire a bordo e i loro genitori erano costretti a tirarli indietro di peso.

«La mia casa è in fondo alla strada, Tagwen» disse Ahren Elessedil. «Potete darvi una ripulita e mangiare qualcosa. Khyber fa il miglior tè nero al mango delle Terre dell'Ovest, un segreto che non ha mai voluto rivelare neppure a me.» Strizzò l'occhio alla nipote. «Lasciate pure la nave. Non corre rischi. Ha suscitato la loro curiosità, ma nessuno la danneggerà.»

«Per me possono anche distruggerla» brontolò Tagwen. «In questi giorni ne ho già avuto abbastanza, tante grazie!»

Tornarono indietro attraverso il villaggio, Ahren e Tagwen l'uno di fianco all'altro, seguiti da Pen e Khyber. Nessuno disse molto, rispettando il

desiderio del nano di parlare in privato. Anche se Tagwen gli aveva ripetuto che il principe degli Elfi divenuto druido avrebbe potuto aiutarli nella ricerca dell'Ard Rhys, a Pen non pareva che fosse in grado di fare molto. Sembrava troppo fragile per le esigenze fisiche di una simile impresa. Secondo il ragazzo, bastava un soffio di vento più forte degli altri per portarlo via. Ma l'aspetto inganna.

Ahren Elessedil era sopravvissuto al viaggio della *Jerle Shannara* mentre più di venti suoi compagni non c'erano riusciti, e all'epoca non era neppure un druido. Tagwen aveva avvertito Pen di non giudicare Ahren troppo in fretta, perché ciò che era visibile alla superficie non corrispondeva necessariamente all'uomo interiore. Pen si augurava che avesse ragione.

«Tuo padre è Bek Ohmsford?» gli chiese Khyber Elessedil.

Il giovane annuì. «Tuo zio ti ha raccontato la loro avventura?»

«Dall'inizio alla fine. È la storia più famosa di questa generazione. La mia famiglia non la ama molto, perché ritiene tua zia responsabile della morte di mio nonno e lo zio Ahren colpevole di averla aiutata a sfuggire alla loro vendetta e a fondare il nuovo Ordine dei Druidi a Paranor. Mio fratello è il peggiore. Io non sono d'accordo con nessuno di loro: ecco perché sono qui. Mi addestro con mio zio per diventare un druido. In segreto.»

«La tua famiglia non lo sa?»

Lei scosse la testa. «Pensano che io venga qui solo per fargli visita, perciò mi lasciano fare. Non conoscono la verità.»

Pen si accostò a lei e abbassò la voce. «I miei genitori non sanno dove mi trovo. Pensano che io sia ancora a Patch Run.»

«E cosa faranno, quando scopriranno che non ci sei?» domandò Khyber.

Pen sorrise. «Seguiranno le mie tracce. Possono farlo, ti assicuro. Ma per qualche tempo non se ne accorgeranno. Sono partiti per una spedizione nell'Anar, un gruppo di clienti da accompagnare a caccia e a pesca. Passeranno settimane prima che tornino. Perciò non lo sapranno.»

Lei gli sorrise. «Mi pare che abbiamo qualcosa in comune.»

Avevano raggiunto la casa di Ahren. Il druido diede a Pen e Tagwen abiti puliti, un secchio d'acqua e asciugamani. I due si lavarono e al loro ritorno trovarono che Khyber aveva preparato il tè nero promesso e aveva portato anche pane e formaggio. Poiché non mangiavano dall'alba, allorché erano partiti da un punto oltre il fiume Mermidon, fecero fuori con appetito il cibo e bevvero l'intero bricco di tè.

Quando si furono rifocillati, Tagwen appoggiò la schiena alla spalliera

della sedia e guardò Ahren, seduto dall'altra parte del tavolo, per essere certo che lo ascoltasse. Poi disse: «Ora ti racconterò perché siamo qui, ma potrebbe trattarsi di informazioni che non vuoi far sapere a Khyber». Guardò la ragazza. «Senza offesa, principessa, ma forse saresti più al sicuro, se ignorassi cos'è successo. È pericoloso.»

La ragazza rivolse un'occhiata allo zio, il quale si strinse nelle spalle. «Non sono mai riuscito a mantenere un segreto con Khyber» disse, sorridendo. «In ogni caso, riuscirebbe a farselo dire prima del tramonto. Se a te non importa, io le permetterei di ascoltare la tua storia.»

Tagwen annuì. «Può lasciarci se deciderà di non voler più ascoltare. Sceglierà lei.»

Il nano appoggiò le braccia al tavolo e sollevò la faccia barbuta come se dovesse affrontare il compito più difficile della sua vita. Poi raccontò la sua storia. Riferì gli eventi che avevano accompagnato la scomparsa dell'Ard Rhys, il congedo di Kermadec e dei suoi Troll delle Rocce, la decisione di chiedere aiuto al fratello di Grianne, l'arrivo a Patch Run, l'incontro con Pen, la fuga da Terek Molt e dagli Gnomi della nave volante *Galaphile*. Concluse descrivendo l'inatteso arrivo del Re del fiume Argento, apparso dal nulla per salvarli da Terek Molt e per insegnare loro cosa dovevano fare.

Più ascoltava la storia narrata da Tagwen, più Pen la trovava ridicola e più sciocco si sentiva per essersi recato laggiù. Ciò che il Re del fiume Argento, ammesso che fosse davvero lui e non qualche ombra malevola, si aspettava da loro era chiaramente impossibile. Per un ragazzo privo di magia e di amici cui ricorrere, l'idea di entrare nel Divieto era così folle e arrogante che nessuna persona sana di mente l'avrebbe presa in considerazione. Non c'era bisogno di conoscere i particolari del Divieto e della magia di Faerie che lo isolava per sapere che era quasi impossibile sopravvivere a un viaggio al suo interno. Poteva riuscire a farsi dare dal Tanequil lo scettro nero, e anche questo era discutibile, ma non vedeva come avrebbe potuto salvare l'Ard Rhys una volta procuratosi il talismano.

Quando Tagwen concluse il racconto, Pen non riuscì ad alzare gli occhi su Ahren Elessedil. Nei suoi panni, avrebbe subito lasciato perdere la faccenda. Il nano era certo che Ahren si sarebbe unito a loro, ma nel sentire la storia Pen non vedeva perché avrebbe dovuto farlo.

Poi si fece forza, guardò il druido e vide che lo osservava.

«Ti è stata affidata una terribile responsabilità, Penderrin» disse con calma Ahren Elessedil. «È sorprendente che tu abbia trovato il coraggio di

accettarla.»

Pen lo fissò stupefatto. Non si aspettava quelle parole. «Forse sarebbe meglio pensarci ancora» rispose.

«Temi di avere accettato troppo in fretta o di essere stato ingannato per il solo fatto che adesso sembra una storia incredibile?» chiese l'elfo, con un cenno d'assenso. «Ricordo di avere avuto anch'io la stessa impressione quando sono salito sulla *Jerle Shannara*. Penso che sia impossibile evitarlo. Forse riflettere sulle decisioni prese in situazioni difficili è necessario per raggiungere la pace della mente. L'accettazione cieca di quelli che giudichi dettami del fato e delle circostanze è un atteggiamento pericoloso.»

«Pensi che fosse realmente il Re del fiume Argento?» chiese d'impulso Pen.

Il druido sporse le labbra. «Tuo padre l'ha incontrato anni fa, nel corso del suo viaggio verso Arborlon. In seguito mi ha parlato dell'incontro e me l'ha descritto. Non tanto l'aspetto del Re, avrebbe poca importanza perché può cambiare forma, quanto l'incontro stesso e ciò che ha provato davanti a quella creatura. La tua esperienza mi sembra la stessa. Per rispondere alla tua domanda, sì, Pen, credo che fosse davvero lui.» Lanciò un'occhiata alla nipote, che fissava Pen con ammirazione sconfinata. «Khyber è convinta che fosse proprio lui, non è vero?»

La ragazza annuì subito. «Credo a tutto quello che ha detto. Ma cosa possiamo fare, zio Ahren? Scusa, cosa puoi fare tu per aiutarli?» si corresse.

«Sono stato io a dire al ragazzo di venire qui» confessò Tagwen, raddrizzandosi. «È colpa mia se vi ho coinvolti in questo. Ma so cosa provi per l'Ard Rhys e non avevo altri a cui rivolgermi. Non credo che possiamo fare tutto da soli. Siamo riusciti ad arrivare fin qui grazie alla fortuna e stringendo i denti.» Fece una smorfia. «Non so come arrivare alle montagne Charnal senza aiuto.»

«Ce la faremo, se sarà necessario» aggiunse subito Pen.

Tagwen gli lanciò un'occhiata capace di incenerirlo. «Tu hai più fiducia di me nelle nostre capacità, Penderrin.»

Ahren Elessedil sorrise con aria di scusa. «La fiducia non va scoraggiata, Tagwen. Ma neppure sopravvalutata, Penderrin. Ricordate: dobbiamo cercare l'equilibrio in tutto.»

«Ma tu intendi aiutarli, vero?» chiese Khyber, con ansia.

«Certo. L'Ard Rhys è mia amica ed è stata la mia maestra, e non abbandonerei mai né lei né coloro che le sono amici quanto me.» S'interruppe

per osservare di nuovo Tagwen. «Però molto di ciò che mi hai detto è preoccupante. Penso che in quanto è accaduto ci sia ben di più di quello che noi conosciamo. Shadea a'Ru, Terek Molt e quegli altri sono pericolosi, ma non hanno il potere di imprigionare l'Ard Rhys nel Divieto. È stata necessaria la magia dell'intera nazione degli Elfi per creare il Divieto. Nulla riesce ad attraversare la barriera, se non nei periodi in cui l'Ellcrys è morta. Adesso non lo è, per quel che ne so io.»

Lanciò un'occhiata a Khyber per averne la conferma.

«Era in perfetta salute quando ho lasciato Arborlon la settimana scorsa» confermò la ragazza.

«Se si fosse consumata così in fretta, l'avremmo saputo» continuò Ahren. «No, c'è all'opera qualche altra forza, qualcosa di nascosto. Può darsi che non si riesca a scoprirne la natura finché non avremo raggiunto l'Ard Rhys, ma dobbiamo guardarci da essa.»

Fece una pausa. «Un problema più immediato sta nel fatto che coloro che hanno tramato contro l'Ard Rhys saranno alla ricerca di Pen. Non si fermeranno per il semplice fatto che è sfuggito loro una volta. Forse sanno che ha la possibilità di aiutarla, forse vogliono semplicemente terminare quanto hanno iniziato. Il Re del fiume Argento ti ha aiutato una volta a sfuggire loro, Pen, ma non riuscirà ad aiutarti una seconda volta. Adesso sei al di là della sua portata.»

«Cercavano mio padre, quando sono venuti a Patch Run» obiettò Pen. «Forse si scorderanno di me e continueranno a cercare lui.»

Il druido scosse la testa. «Continueranno a cercarvi, e alla fine vi troveranno. Perciò dobbiamo fare in fretta. Avete qualche idea del punto del Charnal dove si può trovare il Tanequil?»

Pen alzò le spalle. «Solo quello che ci ha detto il Re del fiume Argento: che cresce su un'isola, accanto alle rovine di una città chiamata Cancello del Passaggio, e che gli Urdal e i Troll possono aiutarci a trovare la strada. Nient'altro.»

«Potrei usare la magia della terra per cercarlo in mezzo alle linee di potere e alle correnti dell'aria» rifletté il druido, guardando gli alberi come se la foresta potesse dargli un suggerimento. «Ma il metodo non è sicuro. Ci occorre qualcosa di più preciso.»

«Quello che ti serve» disse all'improvviso Khyber «sono le Pietre Magiche. Le pietre divinatorie.»

Pen conosceva la storia delle Pietre Magiche, che erano state date dal druido Allanon a Shea Ohmsford per aiutarlo a cercare la Spada di Shan-

nara e poi erano rimaste per molti anni nella sua famiglia. Erano state restituite agli Elfi durante il regno di Wren Elessedil, cugina degli Ohmsford, ed erano rimaste a loro finché non erano scomparse con Kael Elessedil, cinquant'anni prima. Ahren Elessedil le aveva recuperate durante il viaggio della *Jerle Shannara* e le aveva riconsegnate al fratello in cambio dell'aiuto per la costituzione del Terzo Consiglio dei Druidi.

Ahren aggrottò la fronte. «Che cosa sai delle Pietre Magiche, Khyber?»

«Ne so abbastanza, dai discorsi di mio padre e di mio fratello. Prima della morte di mio padre, quando pensavano che non potessi sentirli, dicevano che le Pietre potevano essere usate come arma contro la Federazione.»

Il druido rifletté per qualche istante. «Be', non nego che potrebbero esserci utili, ma non le posseggo e non ho molte possibilità di convincere tuo fratello a prestarmele. Dovremo trovare un altro modo.»

«Non è detto.» Khyber infilò la mano nella tunica e ne trasse un sacchetto. Con uno sguardo deciso, quasi di sfida, glielo porse. «Le ho prelevate dal loro nascondiglio perché volevo che mi insegnassi a usarle. Intendevo dirtelo più tardi, non appena avessi trovato il momento adatto, perché sapevo che ti saresti arrabbiato. Ma penso che ormai sia inutile aspettare, perciò eccole. Se vuoi, arrabbiati pure.»

Le posò davanti allo zio il quale, esterrefatto, mormorò: «Khyber, questa volta hai esagerato».

Lei lo guardò con aria di sfida. «Mio fratello si rifiuta persino di guardarle, dal giorno della morte di nostro padre. Non servono a niente, chiuse in un nascondiglio. Inoltre, io ho il diritto di usarle come ogni altro membro della famiglia. Le Pietre Magiche appartengono a tutti gli Elfi. Gli Elessedil sono solo i loro custodi e niente di più. Qualcuno deve imparare a usarle. Perché non posso essere io?»

«Perché non sei il re degli Elfi e non hai il suo permesso!» ribatté Ahren, soppesando il sacchetto sul palmo come se pensasse di gettarlo via. «Cosa succederà quando Kellen scoprirà ciò che hai fatto? Non ti lascerà più venire a Emberen!»

Khyber si strinse nelle spalle. «Non lo scoprirà. Le ho sostituite con ciottoli. Come ho detto, non le guarda mai. In ogni caso, non è questa la cosa più importante. La più importante è l'Ard Rhys.»

Ahren Elessedil arrossì per la collera e la sua impassibilità cominciò a incrinarsi. «Non travisare le mie parole, Khyber. So che cosa è importante. E conosco molto meglio di te il funzionamento delle Pietre Magiche. Sono una magia pericolosa. Il loro uso ha conseguenze che tu non immagini

neppure. Chiedi a Penderrin la storia della sua famiglia. Cosa ti fa credere che io sia d'accordo? E cosa ti fa credere di essere tu quella che le sa usare?»

«Perché nessun altro osa farlo!» ribatté lei. «Soltanto io! Se devo essere un druido, devo conoscere l'operato della magia in tutte le sue forme. Tu mi insegni la magia della terra e anch'essa può avere conseguenze negative. Non sono abbastanza cauta con la magia della terra? Non pensi che potrei servirmi con cautela anche delle Pietre Magiche? Non ti fidi di me? Comunque, le cose sono cambiate. Ti ho dato le Pietre Magiche in modo che tu possa aiutare Pen e Tagwen. Intendi aiutarli o no?»

Guardava con ira lo zio, e Pen trattenne il respiro per lo stupore. Non avrebbe mai osato parlare in quel tono al druido. Qualunque fosse il legame tra Khyber e lo zio, era molto più forte di quanto avesse immaginato. Lei non pareva affatto intimidita da lui. Il giovane lanciò un'occhiata a Tagwen, che sembrava altrettanto sorpreso.

«Servendoti delle Pietre Magiche puoi scoprire se le parole del Re del fiume Argento sono vere» insistette la ragazza. «Puoi anche scoprire se il Tanequil esiste per davvero. Allora potremmo sapere se cercando l'albero c'è una possibilità di aiutare l'Ard Rhys.»

Era difficile ribattere a osservazioni tanto logiche, e Ahren Elessedil non ci provò neppure. Lanciò alla nipote un'ultima occhiata di disapprovazione, poi aprì il sacchetto e si versò su una mano il contenuto. Alla luce del giorno, le Pietre Magiche splendevano di un intenso colore azzurro: le loro sfaccettature riflettevano il mondo che le circondava e rifrangevano la luce come un prisma. Erano tre, di forma perfetta, senza difetti e bellissime. Pen ricordò le leggende. Una Pietra Magica per il cuore, una per la mente e una per il corpo, e insieme formavano un tutto che rispondeva alla forza di chi le usava. Solo una persona della razza degli Elfi poteva usarle, e solo se aveva il diritto di farlo. Una volta appartenevano agli Ohmsford ed era stato il loro impiego per aiutare la giovane elfa Amberle, un uso sconsiderato ma necessario, a cambiare colui che le aveva utilizzate e a passare ai discendenti la magia che, secondo Pen, si era esaurita con lui.

«Userò le Pietre Magiche, Khyber» disse Ahren Elessedil. «Hai ragione a pensare che solo servendoci di esse possiamo essere certi che il Tanequil esiste. Se le Pietre ce lo riveleranno, sapremo di dover compiere il viaggio per raggiungerlo. Ma devi capire un'altra cosa. Ho parlato di conseguenze. Usando le Pietre corro il rischio di rivelare le nostre intenzioni a Shadea a'Ru e ai suoi compagni. Le Pietre sono una magia potente, e il loro impie-

go non passa inosservato. Quando le useremo, coloro cui intendiamo sfuggire verranno a cercarci.»

«Verrebbero in qualsiasi caso, zio Ahren» disse Khyber, in tono difensivo. «L'hai appena detto tu.»

Ahren annuì. «Ma arriverebbero prima. Prima di sera, con ogni probabilità. Non avremo più tempo per mettere a punto un piano d'azione. Non potremo tornare sulla nostra decisione. Dovremo lasciare Emberen: io, Penderrin e Tagwen alla ricerca del Tanequil e tu per tornare ad Arborlon.»

Khyber Elessedil scosse subito la testa. «Io vengo con voi. Non ho altra scelta. Zio Ahren, ti prego, lasciami finire prima di dire di no! Tu vuoi portare con te le Pietre Magiche perché sai che ne avrai ancora bisogno. Io non posso tornare a casa senza di esse, perciò devo venire anch'io. Ma c'è anche un'altra ragione, migliore di questa. Se ti dovesse succedere qualcosa, né Pen né Tagwen potrebbero usare le Pietre perché non sono Elfi. Resto solo io, se mi insegnerai a usarle. So che non lo vuoi. So che non ti piace l'idea. Ma sai che è necessario. Trovare e salvare l'Ard Rhys è la cosa più importante.»

Fece una pausa e riprese: «Io lo voglio, zio Ahren. Voglio aiutare. Non intendo rimanermene tranquilla ad Arborlon in attesa che la mia famiglia mi trovi marito. Voglio che la mia vita serva a qualcosa. Ti prego, lasciami venire».

Ahren la osservò per un momento, poi si rivolse a Tagwen. «A Paranor c'è qualche druido fidato che possa venire con noi?»

Tagwen aggrottò la fronte e si tirò pensoso la barba. «Se mi chiedi se c'è qualche persona di cui mi fidi completamente, la risposta è no. Di qualcuno mi fido più degli altri, ma a questo punto non so fin dove sia giunta la congiura.» Raddrizzò le spalle. «Penso che dovremmo portare Khyber con noi. È più vecchia del ragazzo ed è capace di badare a se stessa. Possiamo avere bisogno di lei. Non mi piace pensarci, ma a ciascuno di noi potrebbe succedere qualcosa, e gli altri devono essere in grado di proseguire.»

Ahren Elessedil scosse la testa, con aria sgomenta. «Adesso rimpiango di averti permesso di ascoltare questa conversazione, Khyber. Non dovresti essere coinvolta in imprese del genere.»

«In imprese del genere non dovrebbe essere coinvolto nessuno di noi» replicò la giovane. «Ma lo siamo tutti, non ti pare? Lasciami venire.»

Ad Ahren occorse molto tempo per decidere e Pen fu certo che avrebbe detto di no. Anche i suoi genitori avrebbero detto di no a lui, se avessero avuto voce in capitolo. I genitori non volevano che i figli corressero quel

tipo di rischi. I genitori volevano che i figli rimanessero a casa, al sicuro. E tra zii e nipoti era la stessa cosa.

«Va bene» disse infine Ahren, con sorpresa di tutti. «Puoi venire con noi, soprattutto perché non so che altro fare di te. Se torni a casa finiresti in guai peggiori, e i guai che causerà questa faccenda devono riguardare solo me. Ma devi promettermi di fare quello che dico, Khyber. Qualunque cosa ti dica in questo viaggio, tu dovrai farla. Senza discutere e senza scuse. Ti conosco, so come la pensi. Devi darmi la tua parola.»

Khyber annuì con impeto. «Hai la mia parola.»

Ahren sospirò. Serrò nella mano le Pietre Magiche, si alzò in piedi e tese il braccio. Chiuse gli occhi per concentrarsi, ma la sua faccia rimase calma.

«Non avvicinatevi troppo» disse piano. «Guardate bene ciò che vi mostra la magia. Ricordate ogni particolare.»

Incerti su cosa aspettarsi, tutti si alzarono e si scostarono da lui, senza staccare gli occhi dalla sua mano tesa. Lentamente, le sue dita si aprirono alla luce. La sua concentrazione si approfondì. I secondi passarono lentamente.

Poi, all'improvviso, dai cristalli esplose una luce di un colore azzurro stellare, che aumentò di intensità fino a sopraffare il chiarore del sole. Poi guizzò via con un lampo accecante, corse al di sopra degli alberi e dei monti, al di là della curva della terra. Alcune delle immagini erano riconoscibili, i Denti del Drago e le montagne Charnal, il Mermidon e il Chard Rush, la distesa dello Streleheim e lo spaventoso vuoto del Malg. Foreste si avvicinarono e scomparvero, compresa una che racchiudeva un meraviglioso giardino, superiore per complessità e bellezza a ogni altro da loro visto, una ricchezza di fiori e di cascate argentee su uno sfondo verde brillante.

Quando la luce si fermò, in un punto così lontano che non si poteva calcolare quanto, illuminò uno strano albero. Era enorme, più grande delle querce nere del Callahorn, con rami lunghi e foglie larghe. Aveva la corteccia liscia, a macchie nere e grigie. Le foglie erano di un colore verde intenso con il bordo arancione. L'albero era immerso nella luce solare e circondato da una fitta foresta di piante più familiari: querce, olmi, aceri, noci e altre specie comuni. Oltre la foresta non si scorgeva nulla. L'albero sembrava incredibilmente vecchio, anche nella luce delle Pietre Magiche, e Pen fu certo che era vecchio come Faerie. Ne sentì subito l'intelligenza, anche se era solo una visione. Sentì la sua forza vitale, lenta e ritmica co-

me il regolare battito di un cuore.

La luce azzurra mostrò l'immagine ancora per un momento, poi esplose e svanì, lasciando gli spettatori a bocca aperta, abbacinati e sconvolti dalla profondità e dalla imprevedibilità di quell'esperienza. Nel silenzio, tutti si guardarono tra loro battendo gli occhi. L'immagine dell'albero e della foresta circostante era ben vivida nella loro mente.

Ahren Elessedil chiuse le dita sulle Pietre Magiche. «Ora lo sappiamo» disse.

«O pensiamo di saperlo» brontolò Tagwen.

Pen deglutì. Era ancora stordito dalle emozioni provate nel vedere l'albero: sentimenti in cui l'istinto predominava sul pensiero.

«No, Tagwen, era proprio quello» disse a bassa voce. «L'ho sentito. Era proprio il Tanequil.»

Ahren Elessedil annuì. «Ora dobbiamo darci da fare.» Ripose le Pietre Magiche nel loro sacchetto e se l'infilò nella tunica. «Il tempo passa, e non certo a nostro favore. Muoviamoci.»

14

Quel mezzogiorno la Fortezza di Paranor era cupa e ostile, il cielo nero di nubi di tempesta, l'aria immobile come la morte. Per tutto il giorno non c'era stato sole, se non un vago chiarore all'alba, prima che le nubi coprissero l'intero orizzonte. Gli uccelli erano andati da tempo a rifugiarsi nei loro nidi e il vento si era abbassato fino a cessare. Il mondo taceva come in attesa della furia della tempesta.

Shadea a'Ru guardò fuori dalla finestra delle sue camere; il suo volto era cupo come il cielo. Avrebbe dovuto provare un senso di trionfo e soddisfazione, il premio del suo successo. Aveva cacciato Grianne Ohmsford nel Divieto e aveva preso il suo posto. Il Consiglio dei Druidi, anche se con riluttanza e dopo un lungo dibattito, l'aveva eletta Ard Rhys. I suoi alleati occupavano le cariche più alte del Consiglio e Sen Dunsidan, nella sua veste di Primo ministro della Federazione, l'aveva ufficialmente riconosciuta come capo dell'Ordine. I Troll delle Rocce comandati da Kermadec erano stati congedati con disonore e rimandati a casa, accusati della scomparsa dell'Ard Rhys e da molti sospettati di averla uccisa. Tutto si era svolto in modo perfetto, esattamente come aveva sperato e progettato.

A parte il ragazzo.

Si passò una mano tra i corti capelli biondi, lasciandoli scivolare tra le

dita come i fili sconnessi del suo piano perfetto. Tutta colpa di Terek Molt, il compagno di congiura che riteneva più fidato e l'unico druido su cui potesse contare. Lasciarsi ingannare da quel ragazzo, un ragazzino anzi, era imperdonabile. Era già stato un errore che nessuno di loro avesse pensato di mettere sottochiave Tagwen che prevedibilmente non sarebbe stato con le mani in mano, dopo la scomparsa della sua adorata Ard Rhys, ma perdere anche il ragazzo era troppo. Avrebbe dovuto occuparsene di persona, ma non poteva fare tutto.

Raggiunse la porta e si fermò davanti a essa per un momento, chiedendosi se non fosse il caso di uscire di nuovo per calmarsi. Aveva attraversato i corridoi nelle ore precedenti, intimidendo con la sua presenza i Druidi che adesso comandava, i quali le avrebbero obbedito perché era l'Ard Rhys, ma anche perché avevano paura di lei. Nessuno avrebbe osato sfidarla apertamente finché fosse stata appoggiata da Molt e dagli altri, e finché non fosse tornata Grianne Ohmsford. Qualcuno avrebbe complottato alle sue spalle, come loro avevano complottato contro la precedente Ard Rhys. Non poteva fare nulla finché non fossero passati all'azione, ma ci teneva a far sapere loro che li osservava e aspettava solo una loro mossa per intervenire.

Si accostò di nuovo alla finestra e riprese a guardare fuori. Il vento si era di nuovo levato e agitava i rami, segnalando l'imminente tempesta. Shadea aveva una mezza idea di farli uscire, tutti i Druidi dal primo all'ultimo, farli arrivare a piedi al passo di Kennon e indietro, per insegnare loro la privazione e l'umiltà. Alcuni non sarebbero tornati, ma la cosa non le avrebbe dato alcun dispiacere.

Tornò a pensare a Tagwen e al ragazzo. Potevano esserle sfuggiti per il momento, si disse, ma presto o tardi li avrebbe trovati, e anche i genitori del ragazzo. Aveva inviato Druidi e navi volanti a cercarli e aveva passato la voce in tutti gli angoli delle Quattro Terre. Aveva scelto una tattica semplice. Coloro che cercava erano membri della famiglia di Grianne Ohmsford ed erano in pericolo. Potevano ricevere aiuto a Paranor, dove i Druidi li avrebbero tenuti al sicuro. Chiunque li vedesse doveva riferire l'informazione. Come incentivo aveva offerto un ricco premio. Molti avrebbero ignorato l'offerta, ma i più avidi si sarebbero guardati attorno. Qualcuno avrebbe visto il ragazzo e il nano che lo accompagnava e avrebbero riferito. E una volta trovati, lei se ne sarebbe occupata di persona.

Stava pregustando la soddisfazione che ne avrebbe tratto, quando sentì un colpo secco alla porta e, senza aspettare il suo permesso, Terek Molt

piombò nella stanza.

«Cosa credi di fare?» gli gridò lei, con ira. «Le stanze hanno le porte per un buon motivo, Molt!»

«Li abbiamo trovati» disse il nano, con la sua voce bassa e cavernosa, ignorando la protesta. «A ovest, dall'altra parte del Mermidon.»

Lei lo fissò stupita. «Tagwen e il ragazzo?»

«Pochi momenti fa, qualcuno ha usato la magia delle Pietre. L'abbiamo vista sulle acque divinatorie, nella camera fredda. Era di turno Iridia. Impossibile sbagliarsi.»

La camera fredda era il luogo dove i Druidi leggevano le linee di potere magico che attraversavano le Quattro Terre. Le acque divinatorie erano la vasca di liquido in cui l'impiego della magia si rivelava sotto forma di onde che mostravano la quantità di potere magico consumato. Era stata Grianne Ohmsford, una dozzina di anni prima, a introdurre a Paranor quella tecnica che usava quando era la Strega di Ilse.

«Le Pietre Magiche?» chiese Shadea, che non aveva ancora capito il collegamento.

«Certo, Shadea» rispose lui, con una tale soddisfazione che la donna sentì il desiderio di cavargli gli occhi. «Quando ci sono sfuggiti, sono andati a chiedere aiuto all'unico druido che era effettivamente in grado di darglielo.»

«Il principe degli Elfi!» esclamò lei, soffiando come una gatta. «Ma non ha a disposizione le Pietre Magiche. Le ha il nipote.»

«Non così bene nascoste da impedirgli di prenderle, se vuole. E lui sarebbe disposto a farlo per salvare l'Ard Rhys. No, dev'essere lui. La magia viene dalla parte delle Terre dell'Ovest dove abita. Tagwen sapeva certo dove andare e ha portato con sé il ragazzo.»

«Mi stupisce che abbiano corso il rischio di usare le Pietre. Ahren Elessedil sa che sorvegliamo ogni uso della magia.»

«Ma in che altro modo può trovare l'Ard Rhys?» le chiese Molt. «Non ha scelta.»

Lei annuì lentamente, riflettendo sulle parole del nano. «Vero. Non può sapere quello che le abbiamo fatto, anche se ci sospetta di essere responsabili, a meno che non usi le Pietre.» S'interruppe per un istante, poi riprese: «Aspetta. Hai detto che è stata Iridia a scoprire l'uso delle Pietre?».

Terek Molt rise. Una risata bassa e aspra. «Ho pensato anch'io a quel particolare e le ho chiesto se ne era certa. Lei ha ripetuto che non c'era errore. Era davvero la magia delle Pietre. Le ho detto che avrebbe fatto me-

glio a esserne sicura, perché tu l'avresti messo in dubbio. Ti aspetta nella camera fredda per parlare con te.» S'interruppe, mentre sulle sue labbra si disegnava un leggero sorriso. «Vuole essere lei a dargli la caccia.»

«Non mi aspettavo niente di diverso. Che idiota» rispose Shadea.

Raggiunse la finestra e fissò il cielo sempre più scuro. Non poteva lasciare che se ne occupasse Iridia, ma neanche Terek Molt si era mostrato molto abile nel risolvere i problemi. Avrebbe dovuto farlo lei, ma non le pareva saggio lasciare Paranor, almeno per il momento. La sua nomina ad Ard Rhys era troppo recente. Qualcun altro doveva accertarsi che Tagwen e il ragazzo, e adesso anche Ahren Elessedil, non riuscissero nella loro impresa.

«Forse dovremmo lasciar perdere» disse pacatamente Terek Molt. «Dopotutto, anche se sanno quello che abbiamo fatto dell'Ard Rhys, non hanno modo di aiutarla.»

«È proprio vero?» chiese Shadea, senza darsi il disturbo di guardarlo. «Ne sei certo?»

«Abbastanza.»

«Tu dai troppe cose per assodate. Anche se non riusciranno mai a raggiungerla, possono causarci un mucchio di guai. Non voglio correre rischi. Meglio eliminarli» obiettò la donna.

«Questo potrebbe causarci altri guai. Qualcuno dell'Ordine lo verrà a sapere. Uccidere un ragazzo e un vecchio è una cosa, uccidere un druido è diverso. È quello che intendi fare, vero?»

«Intendo fare tutto il necessario per assicurarci che i nostri sforzi vadano a buon fine. Mi aspetto altrettanto da te.» Si girò verso di lui. «Prepara la *Galaphile*, ma non dirlo a Iridia. Non mi fido di lei quando c'è di mezzo Ahren Elessedil. Crede di poter padroneggiare i suoi sentimenti, ma non voglio controllare se è vero. Meglio che rimanga qui. Glielo dirò io dopo la tua partenza. Visto com'è il tempo, oggi non potrai andare. Se al tramonto la tempesta sarà finita, partirete allora.»

Terek Molt si diresse alla porta.

«Rimani ancora un momento» disse Shadea. «Ho altro da dirti. Ascoltami bene. Mi senti, Terek?»

Il nano si voltò lentamente, aggrottando la fronte in previsione di ciò che stava per ascoltare. «Di' quello che devi dire, donna.»

«Per prima cosa» iniziò Shadea, portandosi davanti a lui «non entrare mai più in questa stanza senza il mio permesso. Per nessuna ragione.»

Attese la sua risposta. Il nano si limitò ad alzare le spalle.

«Secondo, non deludermi ancora. Non mi piacerebbe affatto.»

Terek Molt rise. «A me piacerebbe meno ancora, perciò risparmiami le minacce. Trovare ed eliminare il vecchio e il ragazzo è per me una questione personale. Non mi piace essere ingannato. Hanno usato qualche sorta di magia, altrimenti li avrei presi. E adesso intendo saldare il conto.»

Shadea sostenne per un istante il suo sguardo furibondo, poi annuì. «Abbastanza giusto. Ma può non essere facile come credi, ora che devi combattere anche con Ahren Elessedil. Eliminarlo può risultare difficile, anche per te. Perciò invierò qualcuno ad aiutarti.»

Il nano la guardò torvo. «Chi? Se non è Iridia...»

«Un altro druido servirebbe solo a confondere le acque. Non hai bisogno di un altro druido per sistemare questa faccenda.» S'interruppe per un istante. «Penso ad Aphasia Wye.»

Terek Molt voltò la testa dall'altra parte e sputò con ostentazione sul tappeto. «No.»

«Non è una decisione su cui discutere.»

«Non voglio avere quel mostro su una nave da me comandata. Manda un altro, se pensi di volerlo fare.»

«Non voglio nessun altro. Se avessi voluto un altro, non parlerei con te. Dove hai messo la spina dorsale? Hai paura? Pensa a cosa diranno tutti, se rimarrai qui dopo il grave insuccesso della tua prima missione. Alcuni la interpreteranno come una debolezza, e tu non te lo puoi permettere.» Si strinse nella veste, con l'aria di volerlo congedare. «Cerca di ragionare, druido. Sei il migliore del gruppo e lo sai. Io mi fido di te, non farmi pentire della mia fiducia.»

«Tu non ti sei mai fidata di nessuno, se non di te stessa.»

«Pensa quello che vuoi. L'importante è che Aphasia Wye verrà con te. Smettila di preoccuparti. Non oserà opporsi a te.»

Il nano sbuffò. «Aphasia Wye si opporrebbe a chiunque, se gli convenisse. È un mostro, Shadea. Non c'è nulla che non sia disposto a fare, e a chiunque. Per le Ombre, non sappiamo neppure cos'è realmente!»

Shadea rise. «È l'assassino più efficiente che conosco! Cos'altro vuoi che sia? A me non importa il suo sesso, la razza o la famiglia! Non m'importa che tu lo trovi disgustoso. Non devi sposarlo, devi solo metterlo all'opera. Smettila di lamentarti!»

Terek Molt ribolliva. La sua faccia sbozzata nella roccia divenne rossa e serrò i pugni. Shadea non l'aveva mai visto tanto minaccioso, e se fosse stata così sciocca da lasciargli un varco, l'avrebbe uccisa in un istante. Ma

non indietreggiò: continuò a fissarlo negli occhi per fargli capire che per quanto Terek fosse pericoloso, lei lo era di più.

«Non pensarci neppure, nano» gli disse a bassa voce. «Ricorda chi sono.»

Terek Molt continuò a fissarla per un altro, lungo istante, poi distolse lo sguardo, ancora infuriato, ma non più minaccioso. «Un giorno mi farai perdere la pazienza, Shadea» disse in tono calmo ma lugubre. «E allora dovrai fare molta attenzione.»

«Può darsi» rispose la donna, passando davanti a lui per aprirgli la porta. «Ma fino a quel giorno, mi ascolterai quando ti dirò quello che devi fare. Va' a preparare la nave. Alla fine della tempesta partirai subito.»

Il nano serrò i pugni e per qualche istante fu tentato di dire qualcosa. Poi, senza parlare, le voltò la schiena e si allontanò.

Shadea attese che fosse lontano. L'ira per la sua ostilità era ormai svanita quando lasciò le sue stanze per raggiungere la camera fredda e parlare con Iridia Eleri. La strega non avrebbe accolto con piacere ciò che Shadea stava per dirle. Purtroppo, la collera di Iridia era inevitabile, perché ci si poteva fidare di lei solo se fosse riuscita a dominare le sue emozioni nei riguardi di Ahren Elessedil, dunque non ci si poteva fidare affatto. Era una storia vecchia e Iridia non era in grado di cambiarla, neppure se l'avesse voluto realmente.

L'amore è fatto così.

Il rifiuto non fa che aumentarlo.

Entrò nella camera fredda e trovò Iridia in piedi davanti all'ampia vasca di pietra collocata al centro, curva a leggere i movimenti del suo contenuto.

L'acqua divinatoria era di colore verde, protetta dagli elementi grazie alle mura della torre e all'alto bordo della vasca. I disturbi venivano solo dalla magia che si incanalava nelle linee di potere della terra. In quel momento, avevano la forma di increspature concentriche che si irradiavano da un punto leggermente spostato a ovest rispetto al centro. Le mani delicate di Iridia si muovevano in sintonia con le onde, come per seguire il loro movimento fino a raggiungere il suo perduto amore. Il suo volto dai lineamenti perfetti era profondamente concentrato, una mescolanza di luce e di buio, pelle chiara e capelli neri. I lineamenti da elfo erano tesi per la concentrazione, come a sottolineare la sua natura appassionata e crudele.

Shadea si fermò sulla porta e la guardò a lungo. Iridia non se ne accorse

neppure. Era prigioniera dei ricordi e dei sogni. Era possibile che la follia, da cui non era mai stata molto lontana, fosse finalmente esplosa in lei.

«Iridia!» chiamò seccamente.

La strega si voltò subito. «Ti hanno detto?»

Shadea la raggiunse. «Terek me ne ha parlato. C'è qualche possibilità che ti sia sbagliata?»

I lineamenti delicati si irrigidirono. «Per chi mi prendi? Io non faccio errori di quel genere. Era la magia delle Pietre e questo significa che potrebbe essere stato lui. Voglio esserne certa, Shadea. Dovrai per forza mandare qualcuno, e devo essere io.»

Shadea scosse la testa. «Dev'essere qualunque persona tranne te. Cosa farai se lo troverai e lui ti lancerà un'occhiata e tu non sarai più capace di agire? Non dirmi che non è vero perché so come stanno le cose. Ero presente, Iridia, quando l'hai perso. Sei rimasta inconsolabile per settimane. Era l'uomo che volevi, l'unico uomo che vorrai sempre.»

«Certo, non lo nego!» ribatté lei. «Ma quella parte della mia vita è finita. Io mi dedico ora ai nostri impegni. Se si metterà sulla nostra strada, se cercherà di aiutare quella donna, allora lo voglio vedere morto! Ho il diritto di vederlo morire. Non chiedo altro. Se dev'essere ucciso, voglio assistere, voglio che la mia faccia sia l'ultima che vede in vita sua!»

Shadea sospirò. «Credi solo di volerlo. Tu vuoi che quell'uomo ti riprenda, ti dica che ti ama ancora, nonostante quello che è successo. Se lo facesse, tu abbandoneresti noi e la nostra causa in un battibaleno. No, aspetta, Iridia, non mentire a te stessa. Lo faresti e lo sai. Perché non dovresti? Io non ti condanno. Al posto tuo, farei la stessa cosa.»

«Tu non faresti niente del genere!» ironizzò l'altra donna. «Tu non hai mai amato che te stessa! Non fingere di capirmi! Io so che è l'amore a spingermi, ma in modi diversi da quelli che mi hai attribuito tanto in fretta! L'amore non mi spinge ad abbracciarlo, ma a desiderare di vederlo soffrire!»

«Sì, ma non per mano tua.» Shadea si allontanò, guardando dalla finestra della torre il cielo sempre più scuro e le nubi gonfie di pioggia. All'esterno, il vento ululava e la pioggia cadeva a rovesci, sferzando le mura di pietra.

«Meglio per mano mia, e con la sicurezza del risultato, che per mano di Terek Molt, che ha già fallito una volta!» esclamò Iridia.

«Meglio un'altra persona ancora» ribatté Shadea. «Mando con lui Aphasia Wye per assicurarmi che il lavoro sia fatto bene.»

Con la coda dell'occhio, scorse l'espressione di Iridia ed ebbe la confer-

ma di ciò che supponeva: la strega degli Elfi pensava ancora ad Ahren Elessedil.

«Iridia» le disse piano, voltandole la schiena. «Staccati da questa cosa. Lascia decidere ad altri ciò che occorre, hai già sofferto abbastanza per il principe degli Elfi. Ti ha tradito una volta e ti tradirà ancora. La sua fedeltà va a lei, non a te. Questo non cambierà mai. Infilarti in una situazione che ti porterà a mettere alla prova la tua determinazione è sciocco e pericoloso. Esige troppo da te.»

La strega s'irrigidì, le sua labbra si strinsero in una linea dura e sottile, i lineamenti perfetti parvero di ferro. «E tu mi accordi poca fiducia. Non sono una stupida, Shadea. Sono pari a te, e in alcune cose ti sono superiore. Ho esperienze che tu non hai. Non pensare che io sia una bambina che si consuma d'amore.»

«Non lo penserei mai.»

«Non solo lo penseresti, ma lo pensi!» Iridia le lanciò un'occhiata che parve volerla incenerire. «Se Ahren Elessedil ha usato le Pietre Magiche per cercare di aiutare quella donna, io voglio vederlo morto quanto te. Ma voglio essere presente, voglio vederlo morire!»

«Davvero?» disse Shadea a'Ru. «Pensavo che l'avessi fatta finita con quel genere di cose. Quanti altri, che dici di non amare ma segretamente ami, devi veder morire prima di essere soddisfatta?» Iridia impallidì. «Di che cosa parli?» chiese. Nelle sue parole c'era un inconfondibile tono d'avvertimento.

Shadea lo ignorò. Il suo sguardo era gelido e vuoto. «La bambina, Iridia. Ti ricorderai della bambina, spero. Non amavi neanche quella.»

Per un lungo istante, Iridia non si mosse e non parlò, si limitò a fissare Shadea con rabbia e incredulità. Poi, con una rapidità incredibile, tutt'e due scomparvero per lasciare il posto a un'espressione calma e impassibile. «Fa' quello che ti pare» disse.

Si voltò e si allontanò senza guardare Shadea. Mentre usciva disse piano: «Ti odio. Voglio vederti morta. Anche te».

Shadea la osservò mentre scendeva lungo le scale della torre e per un momento si chiese se dovesse seguirla, poi decise di no. Conosceva la strega. Iridia era facile a infuriarsi, ma avrebbe riflettuto sulla situazione e avrebbe compreso di essersi comportata da sciocca. Meglio lasciarla andare, per il momento.

Abbassò gli occhi sulle acque divinatorie contenute nella vasca. Le increspature erano scomparse. La superficie era completamente immobile.

Immobile come presto sarebbe stato Ahren Elessedil.

Le rimaneva un ultimo compito, ed era quello che maggiormente la allarmava. Non nutriva più simpatia per Aphasia Wye di quanta ne nutrisse Terek Molt, ma lo trovava utile per portare a termine compiti che ogni altro avrebbe rifiutato o non avrebbe portato a conclusione. Shadea aveva già assistito a un fallimento nella caccia alla famiglia di Grianne Ohmsford, e con l'aggiunta di Ahren Elessedil il compito non sarebbe stato più facile. Terek Molt poteva protestare quanto gli pareva, ma era una questione di buonsenso e di necessità. Poteva rinunciare a un solo druido della sua cerchia, e forse uno non era sufficiente.

Mentre passava lungo i corridoi della Fortezza, davanti alle camere da letto e a quelle per la meditazione, per il riposo e per la veglia, pensò al compito che la attendeva. Voleva concludere quella faccenda, ma non prima di fare il necessario. Aveva riflettuto a lungo, dopo il ritorno di Terek Molt. Era stato un errore, un errore suo, purtroppo, pensare agli Ohmsford di Patch Run come a persone qualsiasi. Il ragazzo e i suoi genitori potevano non essere Druidi, ma questo non li rendeva certo comuni. La magia del loro sangue e la lunga storia di sopravvivenza contro minacce soverchianti ne facevano delle persone pericolose. Sarebbe occorso uno sforzo speciale per vincerli, ed era intenzionata a non sottovalutarli più.

Era fortunata a disporre dell'aiuto di Aphasia Wye, ma occorreva anche qualcosa d'altro.

Scese le scale a chiocciola che portavano nei sotterranei della Fortezza, nelle cantine e sale che giacevano nella profondità della roccia, luoghi bui dove i Druidi scendevano di rado. La destinazione era nota solo a lei, ora che Grianne Ohmsford se n'era andata, un luogo che aveva scoperto alcuni anni prima, quando seguiva di nascosto l'Ard Rhys nel tentativo di scoprirne i segreti. Già allora era abilissima nel seguire le persone, una capacità sviluppata fin dai primi anni di apprendistato, quando stava scoprendo i segreti della magia. Era pericoloso disturbare gli istinti di Grianne Ohmsford, ma era riuscita a evitarlo grazie a una polvere sottilissima e priva di odore che rendeva visibili le tracce dell'Ard Rhys sotto forma di luce con i colori dell'arcobaleno. Spargeva la polvere nei luoghi bui dove a volte Grianne si recava e aspettava il suo ritorno prima di andare a controllare dov'era andata. Un paio di volte era stata fortunata, però mai come la volta in cui aveva scoperto l'oggetto che andava adesso a recuperare.

Giunse nel centro più profondo della Fortezza, nel cuore, nel luogo dove

il calore della terra saliva dal magma a riscaldare le stanze sovrastanti. Aveva trovato curioso che i Druidi si fossero costruiti la loro dimora su un crepaccio vulcanico che un giorno o l'altro poteva eruttare e distruggerli. Ma i Druidi vivevano in armonia con gli elementi della terra e traevano forza da ciò che era nuovo e grezzo. Lei li comprendeva e dava loro ragione. La vicinanza allo stretto confine tra vita e morte piaceva anche a lei.

I corridoi divennero sempre più stretti e bui: a quella profondità non c'era bisogno di spazio e di luce. Alcuni di quei corridoi venivano visitati una volta ogni mille anni, alcune delle celle non vedevano anima viva da un tempo ancora maggiore. Ma lei, quel giorno, non pensava alla vita: aveva in mente solo la morte. Si mosse in silenzio, tendendo l'orecchio ai suoni dello spirito che viveva nel pozzo sotto la Fortezza e custodiva Paranor e la sua magia. Ora lo spirito dormiva e avrebbe continuato finché non l'avessero svegliato. Fino a quando i Druidi avessero occupato la Fortezza e l'Ordine fosse rimasto in vita, lo spirito avrebbe continuato a dormire. Shadea conosceva le leggende sulla protezione che forniva, ma non la spaventavano. Anzi, la incuriosivano. Un giorno sarebbe scesa a guardare da vicino. Lei era sempre riuscita a capire gli spiriti.

Per qualche istante rifletté sulla situazione che l'aveva portata fin là. Non aveva rimpianti sul modo in cui aveva raggiunto la posizione di capo dell'Ordine, ma avrebbe preferito una via diversa. Non si considerava malvagia, solo pratica. Si riteneva il miglior candidato per la carica di Ard Rhys, la persona più adatta a quel posto, ma ciò non significava che fosse lieta del modo in cui l'aveva ottenuto. Colpire alle spalle per ottenere ciò che si desidera era più adatto ai politici e ai re che agli studiosi di magia. Avrebbe preferito affrontare Grianne Ohmsford in combattimento, ma una decisione basata sull'esito di un duello magico non sarebbe stata accettata né dai suoi alleati né dai suoi nemici. Nonostante i loro studi e le loro ricerche, i Druidi erano conservatori. La storia aveva insegnato loro che l'indipendenza e la disobbedienza provocano disastri, e di conseguenza preferivano che ogni cosa procedesse in modo ordinato.

Ma in quel caso era stato impossibile: con la Strega di Ilse come Ard Rhys, il destino stesso dell'Ordine era in gioco. Shadea l'aveva saputo fin dall'inizio. E, diversamente dagli altri, aveva deciso di agire.

Raggiunse una pesante porta di ferro al termine di un corridoio e si fermò. Posò le dita su una serie di simboli incisi sul metallo, chiuse gli occhi e premette i rilievi seguendo un ordine determinato. Le era occorso un certo tempo per risolvere l'enigma, ma alla fine c'era riuscita. Alcune levette

scivolarono e una sbarra si spostò. La porta si aprì.

Apparve una stanza rotonda e buia, a parte una sola lampada senza fiamma collocata su una colonna, al centro dell'ambiente. Pesanti blocchi di pietra circondavano il pavimento a mosaico inciso da rune che formavano disegni complessi e ricordavano i pannelli istoriati. L'unica apertura era costituita dalla porta; non c'erano finestre o passaggi, né sulle pareti né sul pavimento. Il soffitto a volta si perdeva nell'ombra.

Una tomba per i morti e i loro oggetti, pensò Shadea. Un luogo dove riporre ciò che si vuole dimenticare.

Shadea si avvicinò alla colonna, appoggiò il tallone del piede destro su un punto della base quadrata e incontrò una depressione invisibile, poi fece alcuni passi davanti a sé finché non raggiunse la parete. Mise le mani aperte sulla pietra, all'altezza della vita, con le punte delle dita cercò le depressioni mascherate, poi spinse.

Una pesante lastra di pietra ruotò su cardini invisibili rivelando una stanza profonda e buia come la notte.

Con un sorriso maligno, Shadea si preparò a ciò che l'aspettava nella sala.

Entrò senza fare ricorso ad altra luce se non quella che aveva alle spalle. In pochi istanti i suoi occhi si adattarono al buio e vide ciò che cercava. Si diresse a un basso piedistallo appoggiato a una parete. Aprì la cassetta di ferro posata su di esso e prese il sacchetto di velluto contenuto al suo interno, lo maneggiò con cautela, come se fosse un serpente velenoso, senza stringerlo fra le dita ma limitandosi a tenerlo in equilibrio sulle mani. Poi, con cautela ancora maggiore, infilò la mano nel sacchetto per estrarne il contenuto.

Lentamente, con somma attenzione, ne trasse lo Stiehl.

Era la più mortale delle armi, una lama forgiata all'epoca di Faerie nelle fornaci dei Troll di Grint. Infusa di fili letali di arcana magia del fuoco, era in grado di trapassare qualsiasi materiale, per quanto robusto o spesso. Nulla poteva opporsi a essa. Era nelle mani dell'assassino Pe Ell all'epoca degli Ombrati e di Walker Boh, e l'aveva usata per uccidere la figlia del Re del fiume Argento. In seguito il druido l'aveva recuperata e nascosta laggiù. Da allora, nessuno aveva saputo della sua esistenza, tranne Grianne Ohmsford e adesso Shadea.

La afferrò per l'impugnatura, e sentì le rune, incise nelle piastre d'osso, che ne dicevano il nome. La lama aveva un lucente riflesso argenteo, la superficie era levigata e senza difetti. Era sopravvissuta per migliaia di an-

ni senza un graffio. Grianne l'aveva nascosta per lo stesso motivo per cui l'aveva nascosta Walker Boh: era troppo pericolosa perché si potesse rivelarne l'esistenza. Era un'arma da assassini, uno strumento per uccidere, non per difendersi.

Il posto di quell'arma, si disse Shadea, era nel pugno di un sicario, nel fodero di un assassino. Era la più adatta al sommo maestro di quell'arte. Si sarebbe incaricata lei stessa di fargliela pervenire. Si sarebbe incaricata lei che la usasse nel modo giusto. Le vite che avrebbe tolto sarebbero state spente bene.

Sospirò. Non era malvagia, si disse, per la seconda volta in quel pomeriggio. Era solo pratica.

Rimise lo Stiehl al suo posto, chiuse la camera segreta e risalì dalle tenebre del sotterraneo di Paranor alla luce.

15

Presa la decisione di andare alla ricerca del Tanequil, Ahren Elessedil si procurò dei cavalli per compiere il primo tratto del viaggio e un'ora dopo il gruppetto era in sella e si stava allontanando da Emberen. Il druido non doveva essere preoccupato per i beni lasciati nel villaggio, visto che non chiuse nemmeno la casa e lasciò tutto com'era. Pen ne ricavò l'impressione che non fosse molto attaccato ai beni terreni: evidentemente, nella miglior tradizione dei Druidi che prestavano servizio all'esterno di Paranor, li riteneva in gran parte superflui.

Il ragazzo non pretendeva di capire quell'atteggiamento perché aveva dovuto lavorare sodo per tutto ciò che possedeva, ma supponeva che il suo attaccamento fosse dovuto soprattutto all'abitudine, più che al fatto di attribuire ai suoi beni molto valore. In ogni caso, provò una forte tentazione di tornare indietro e chiudere a chiave la porta.

Cavalcarono verso sud, lungo la strada principale, fermandosi spesso a salutare qualche abitante del villaggio; Ahren disse a tutti che sarebbe stato lontano per varie settimane. Pen giudicò strano che rendesse pubblica l'informazione, e la sua confusione aumentò quando presero la direzione sbagliata e, giunti a una decina di miglia dal villaggio, non puntarono a est, verso le montagne Charnal, ma a ovest.

Quando alla fine trovò il coraggio di chiedere cosa stavano facendo, Ahren Elessedil sorrise. «Confondiamo il nemico, mi auguro. Se arriveranno a Emberen come mi aspetto, gli abitanti del villaggio diranno loro che ci

siamo diretti a sud. Se ci seguiranno in quella direzione, scopriranno che abbiamo poi deviato verso ovest, ma perderanno la nostra pista quando arriveranno al Rill Song, perché lasceremo là i cavalli e prenderemo una barca che ci porterà fino al lago Innisbore e al porto lacustre di Syioned. Là troveremo una nave volante che ci porterà alla nostra vera destinazione.»

«Una nave volante?» chiese Pen.

«Una nave volante permette di tenere una buona velocità in linea retta e non lascia tracce. Se ne avessi avuto una a disposizione a Emberen, saremmo partiti su quella. Ma per il momento dobbiamo accontentarci dei cavalli.» Rise. «Dovresti vedere la tua faccia, giovane Pen!»

Cavalcarono per tutto il pomeriggio e per l'intero giorno seguente, in mezzo alle foreste dell'Ovest, prima di raggiungere il Rill Song e un imbarcatoio che offriva un servizio di trasporti con barconi. La giornata era tiepida e luminosa, la tempesta che si era scatenata su Paranor e la sua Fortezza si era allontanata verso nord il giorno precedente. Cavalcarono senza interruzione, fermandosi solo per mangiare e dormire, e Pen riuscì a provare dolori in posizioni che non avrebbe mai creduto possibili. I cavalli non erano una componente abituale della sua vita e dopo avere cavalcato per tante ore, scoprì di essere indolenzito dal collo alle caviglie. Non avendo mai cavalcato molto, Tagwen non era in condizioni migliori. I due elfi, invece, non parevano patire per quello sforzo, ma la prima sera Khyber si preoccupò di fornire al nano e al ragazzo un linimento che aveva con sé.

Lasciarono i cavalli alla stazione di cambio presso l'imbarcatoio, salirono sul barcone nel tardo pomeriggio del secondo giorno e ripartirono. In quell'epoca dell'anno, il Rill Song era largo e profondo e i viaggiatori non incontrarono difficoltà nel farsi trasportare dalle sue acque rapide. Quando scese l'oscurità, proseguirono la navigazione alla luce di una luna così chiara da fare invidia alla luce del giorno. Ahren avrebbe potuto legare l'imbarcazione a un albero della riva e permettere a tutti di dormire, ma pareva ansioso di continuare il viaggio finché la luce lo permetteva e così fecero. Pen non si lamentò. Non voleva rischiare un altro scontro con Terek Molt.

L'indomani passarono sotto Arborlon: al di là dell'argine del Carolan, però, si riuscivano a vedere soltanto le cime degli alberi più alti. I gradoni dell'Elfitch, la rampa fortificata che dava accesso al traffico proveniente da ovest, si alzavano come le spire di un serpente, tra l'argine orientale del fiume e il promontorio. Colonne di Elfi salivano faticosamente lungo i suoi

tornanti e attraversavano le varie porte situate in successione: un flusso ininterrotto di merci che andava e veniva dal Sarandanon. A Pen venne in mente la battaglia combattuta dagli Elfi e dai loro alleati contro i demoni usciti dal Divieto circa cinquecento anni prima. Mentre gli passavano davanti, non riuscì a staccare gli occhi dall'Elfitch: cercò di immaginare lo scontro tra il ferro di quelle mura e la frenesia dei demoni. In quella lotta erano morti in migliaia. La leggendaria Legione di Confine era stata decimata, gli Elfi avevano perso un uomo abile su tre. Anche il loro re, Eventine Elessedil, era caduto.

Si chiese se un'altra battaglia dello stesso tipo non fosse prossima a scoppiare, se, nonostante le assicurazioni di Khyber, l'Ellcrys si stava nuovamente spegnendo e i demoni avevano trovato un'altra apertura per uscire dalla prigione.

Oltrepassarono imbarcazioni che navigavano sul fiume e di tanto in tanto qualche nave volante passò sopra di loro: una mescolanza di navi da guerra dirette al Prekkendor e di mercantili che si recavano in luoghi meno pericolosi. Il tempo rimase bello, con il sole che splendeva e l'aria tiepida. Non scorsero traccia della *Galaphile*. Non ebbero incidenti di alcun tipo. Pen cominciò a pensare che forse la loro situazione non era poi così disperata.

Tre giorni più tardi raggiunsero l'Innisbore, uno specchio d'acqua talmente vasto che anche se il sole fosse riuscito a farsi strada in mezzo alle nubi quanto bastava a dissolvere la nebbia che si adagiava in lunghe strisce sfilacciate sulla sua superficie agitata, non per questo si sarebbe riusciti a vedere la riva opposta. Era già quasi sceso il crepuscolo quando arrivarono al porto, e insieme campo d'atterraggio, situato accanto all'imboccatura del fiume, dove facevano capo tutti i trasporti che risalivano a monte, e percorsero due miglia sulla riva orientale del lago per giungere alla città di Syioned. A occidente si stavano accumulando nubi temporalesche: un'altra tempesta stava per scatenarsi. Il fatto che fossero molto comuni in quella stagione non le rendeva meno fastidiose, si disse Pen. Se una li avesse colti mentre erano a terra, non sarebbero riusciti a mettersi in volo finché non fosse terminata. Potevano passare parecchi giorni. D'impulso, chiese ad Ahren se potevano partire quel giorno stesso, ma il druido gli spiegò che non avevano ancora preso accordi con nessuna nave e che probabilmente non sarebbero riusciti a partire entro la settimana.

Pen fece una faccia talmente scura da rivaleggiare con la tempesta in arrivo. Non gli piaceva aspettare, soprattutto quando si trattava di partire in

volo. Non vedeva l'ora di navigare. Quella era la sua vita a Patch Run, e anche se capiva di essersela lasciata alle spalle, non poteva fingere di non rimpiangerla. Viaggiare a cavallo, in barca e a piedi andava benissimo, ma il suo desiderio era quello di volare. Prima fosse tornato in aria, meglio si sarebbe sentito.

Ma in quel momento occorreva avere pazienza. Il sole era già tramontato quando raggiunsero la periferia della città; il giovane sentiva lo stomaco brontolare. Trovarono una taverna in una via laterale, non lontano dalla strada che portava in città, dove oltre al cibo si potevano anche avere stanze per la notte. Era abbastanza lontana dalle vie di maggior traffico e Ahren decise di fermarvisi a dormire. Cenarono a un tavolo in fondo alla sala comune e quando ebbero terminato, Pen faticava a tenere gli occhi aperti.

In seguito non si ricordò di essere salito alla propria stanza. Non ricordò di essersi tolto i vestiti e di essersi infilato sotto le coperte. La sola cosa che ricordava, quando ci ripensava, era il rumore della pioggia che batteva sulle assi del tetto all'arrivo della tempesta.

«Questa pioggia non sembra intenzionata a smettere» osservò Pen, con aria cupa, fissando il cielo dalla finestra della locanda.

La pioggia cadeva a rovesci, come aveva fatto per tutta la notte, inondando le strade e trasformando in acquitrini i moli del lungolago. Al di là della finestra, la giornata era così buia da non permettergli di vedere oltre una dozzina di iarde. Non si scorgeva alcun movimento. Non c'era alcuna nave in volo. L'insoddisfazione di Pen cresceva sempre più.

Khyber abbassò gli occhi sulla scacchiera che aveva davanti e rivolse un cenno distratto al ragazzo. «Dalle il tempo di sfogarsi, Pen. Qui le tempeste sono più forti che nell'entroterra, ma passano.» Mosse un pezzo minacciandone uno dell'avversario. «Se sei preoccupato per i nostri inseguitori, ricorda che come non possiamo volare noi, non possono volare neanche loro.»

«Non mi piace essere costretto a rimanere a terra come adesso» brontolò lui. «Mi sento in trappola.» Mangiò il pezzo di Khyber. Poi gli vennero in mente Ahren Elessedil e Tagwen. «Da quanto sono partiti, ormai?»

Lei si strinse nelle spalle, senza staccare gli occhi dalla scacchiera. Il druido e il nano erano usciti nelle prime ore del mattino per cercare una nave. Dato che era impossibile volare, tutti i comandanti erano rintracciabili nelle locande e nelle birrerie, dove passavano il tempo in attesa di ri-

partire. Alcuni di loro non avevano ancora nulla da trasportare, e tra questi il druido si aspettava di trovarne almeno uno di suo gradimento. Nella loro situazione, la discrezione era importante quanto la velocità, e non intendeva scegliere una persona di cui non fosse certo. Cercava uno dei Corsari, abili mercenari che sapevano tenere la bocca chiusa. Syioned era uno scalo abituale per i trasporti che giungevano dalla costa per recarsi nelle città dell'interno, prive di collegamenti fluviali. I comandanti corsari facevano spesso quella rotta e in qualsiasi momento se ne trovava un buon numero in quel porto.

Pen e Khyber avevano ricevuto ordine di non uscire dalla locanda, di tenersi lontani dalla gente e dai guai. Il druido non voleva che qualcuno li notasse e in seguito si ricordasse di loro, quando gli inseguitori fossero giunti alla città portuale. Meno si facevano vedere, meglio era. Soprattutto Pen, ben riconoscibile per i lunghi capelli rossi. La locanda era affollata, ma si trattava di piccoli gruppi presi dalle loro conversazioni. Non prestavano attenzione agli altri avventori.

«Quando hai cominciato a viaggiare sulle navi volanti?» chiese Khyber. Alzò gli occhi per guardarlo. «Le piloti da molto tempo, vero?»

Il giovane annuì. «Da sempre, a quanto riesco a ricordare. Mia madre volava, e anche mio padre, dopo averla conosciuta. Mi hanno sempre portato con loro, fin da quando avevo pochi giorni. Ricordo che ho imparato a usare le leve dei comandi da una sorta di culla appesa al tettuccio della cabina di pilotaggio.»

«Io avrei voluto volare» rifletté lei. «Però mio padre me l'ha sempre proibito, e dopo la sua morte mio fratello ha insistito perché qualcuno fosse sempre con me. In una grossa nave da guerra con mucchi di soldati della Guardia Reale per proteggermi, devo aggiungere. Anche quando ho cominciato a viaggiare per conto mio ed ero cresciuta a sufficienza per prendermi cura di me stessa, non avevo il permesso di andare sulle navi volanti.»

Pen si strinse nelle spalle. «Non hai perso molto.»

Khyber rise. «Che pessimo bugiardo sei, Penderrin Ohmsford! Non puoi credere a quello che dici! Sei proprio tu quello che non vede l'ora di rimettersi in volo! Ammettilo!»

«Va bene. Lo ammetto.» Anche lui rideva. «Ma puoi recuperare il tempo perso. Ti insegno io.»

Mosse un pezzo e lei mosse a sua volta proteggendo il proprio. Era brava a scacchi, ma neanche lontanamente quanto lui. Pen capiva d'istinto

quello che l'avversario intendeva fare ancora prima che muovesse i pezzi. Khyber studiò con attenzione la scacchiera e si accorse che era quasi ridotta all'immobilità.

«Hai mai pensato al fatto che tuo padre e mio zio Ahren avevano circa la nostra età quando sono partiti sulla *Jerle Shannara*?» chiese Khyber.

«Molte volte» rispose Pen.

«I tuoi genitori ti hanno mai parlato di quello che provavano?»

«Di tanto in tanto, ma non nei particolari. Un mucchio di loro amici sono morti in quel viaggio, e penso che non amino ricordare.» Guardò la ragazza. «E tuo zio? Ti ha mai detto nulla?»

Khyber scosse la testa e aggrottò la fronte. «Nemmeno a lui piace parlarne. A causa della veggente, ritengo. Era innamorato di lei, anche se non lo dice. È troppo doloroso per lui.» Piegò la testa di lato. «Tu hai paura di ciò che stiamo facendo, Pen?»

Il giovane si appoggiò allo schienale della sedia e rifletté sulla domanda. Aveva paura? Che cosa provava veramente? Non si era soffermato a riflettere seriamente. O forse non se lo era permesso, per timore di quello che avrebbe scoperto. «No» rispose, per poi fare una smorfia. «Va bene, sì, ma solo in modo generico. Non ne so abbastanza per avere paura di qualcosa di preciso. A parte quel druido, il nano. Faceva davvero accapponare la pelle. Ho paura di lui, lo confesso.»

Khyber si ravviò un ciuffo di capelli scuri che le era caduto sugli occhi nel piegare la testa sulla scacchiera. «Io non ho paura. Conosco un po' di magia, perciò posso proteggere tutti noi, se è necessario. Lo zio Ahren ne conosce molta, anche se non lo mostra mai. Penso che sia all'altezza di qualunque altro druido. Non vedo ragione di preoccuparsi.»

«Lieto di sentirtelo dire.»

«Tu non hai la magia di tuo padre? Ha il canto magico, come tua zia Grianne, vero?»

Pen annuì. «Sì. Ma non me l'ha trasmesso. Penso che il sangue si sia troppo annacquato, dopo tanti anni; probabilmente mio padre è l'ultimo. Meglio così, ti direbbe lui. Non si fida della sua magia. Di tanto in tanto se ne serve, ma molto poco, ed è lieto che io non ce l'abbia.»

«Ti potrebbe essere utile» osservò Khyber.

Pen non rispose subito: si chiese se parlarle del talento che possedeva. Ma rispose: «Può darsi».

«Potresti proteggerti meglio. Da quei Druidi rinnegati e dalla loro magia. Da ciò che puoi incontrare nel Divieto. Non ti pare?»

Pen non rispose. Tornarono a interessarsi della partita, muovendo i pezzi finché non ne rimasero solo otto sulla scacchiera. Ormai Pen era sicuro di vincere, ma lasciò che la partita finisse. Gli permetteva di ingannare il tempo.

«Ricordi ciò che ha detto Tagwen, che il Tanequil mi avrebbe dato lo scettro nero se fossi riuscito a trovarlo?» si decise infine a chiederle. Si accostò a lei piegandosi sulla scacchiera, come se dovesse studiare la mossa, e abbassò la voce. «È perché ho anch'io ho una magia.»

Khyber si accostò fin quasi a sfiorargli la testa con la sua. Lo guardava stupefatta. «Che tipo di magia? Il canto magico? Hai detto di non possederlo.»

«No, qualcosa di diverso.» Portò la mano verso uno dei pezzi, poi la ritirò. «Riesco a sentire i pensieri delle creature viventi, cosa intendono fare e perché. Non degli umani, però. Solo uccelli, animali e piante. Quando fanno i loro versi e i loro richiami, capisco cosa vogliono dire, a volte posso fare gli stessi suoni e rispondere loro.» Khyber sollevò un sopracciglio. «Mi sembra una cosa molto importante. Non saprei dire in che modo, ma potrebbe diventarlo. L'hai detto allo zio Ahren?»

Pen scosse la testa. «Non ancora.»

«Be', dovresti farlo. È bene che lui lo sappia, Pen. È un druido. Può darsi che sia al corrente di qualche lato del tuo talento che non conosci, o che sappia suggerirti un modo per usarlo a nostro favore.» S'interruppe per studiare la sua espressione. «Hai paura di dirglielo? Puoi fidarti di lui, lo sai.»

«Lo so» rispose Pen. «Ma è una cosa di cui non parlo. Non l'ho mai detta a nessuno.»

Ripresero la partita, al rumore della pioggia che picchiava con forza crescente sulla finestra. Tutt'intorno a loro, voci e risate cercavano di superare il rumore della tempesta. Le fiamme delle lanterne sulle pareti e delle candele sui tavoli si agitavano come minuscole bandiere al vento che filtrava da piccole fessure delle pareti e dalla porta ogni volta che qualcuno entrava o usciva.

«Quando tornerà, glielo dirò» promise infine Pen. Mosse il cavallo per minacciare il re. «Scacco matto. Hai perso, Khyber.»

Fecero un'altra partita e ne avevano cominciato una terza quando la porta si aprì per far entrare due figure fradice di pioggia: Ahren Elessedil e Tagwen. Gocciolando come due anatre appena uscite dal lago, corsero al tavolo dei due giovani.

«Raccogliete la vostra roba» disse loro Ahren, a bassa voce, inclinando la testa fino a bagnare il tavolo con le gocce che gli cadevano dal cappello. «Abbiamo trovato una nave.»

Riunirono le loro cose, s'infilarono in spalla lo zaino e lasciarono la taverna per raggiungere la nave noleggiata dal druido.

«Meglio salire subito a bordo, per essere pronti a partire non appena la tempesta cessa» consigliò il druido. Ripercorsero in senso inverso la stradina che portava alla via principale, tornarono al porto e seguirono il molo fino al punto dove la nave era ormeggiata. Mentre camminavano in mezzo ai rovesci di pioggia, Ahren Elessedil fornì i particolari.

«La nave si chiama *Skatelow*. Chiglia lunga e bassa, albero maestro alto e con varie serie di pennoni, altre vele a poppa e prua. Con tutte le vele di scorta che deve portare, non credo che abbia molto spazio per merci o passeggeri, ma probabilmente è più veloce di qualsiasi altra nave.»

«Fatta per noi» brontolò Tagwen. Un'improvvisa folata di vento coprì le sue parole e impedì ai compagni di udirle bene.

«Non ci sono molti lussi, ma sufficienti per le nostre esigenze» continuò il druido. «Il comandante è un corsaro chiamato Gar Hatch. Non so molto di lui, solo quello che mi hanno detto lui stesso e alcune persone con cui ho parlato al porto. Ha fama di essere disposto ad andare dappertutto e tutti dicono che è stato in luoghi dove nessun altro oserebbe recarsi. Se ho capito bene, ha già fatto molte volte quello che gli ho chiesto io, ossia portare passeggeri senza farlo sapere. È affabile, ma in lui c'è un lato infido, perciò fate attenzione a quello che dite. Sa che vogliamo andare a est fino al Lazareen, ma non gli ho detto altro. La cosa che gli interessa è il denaro che incasserà, e sotto questo aspetto è rimasto soddisfatto.»

«Il Lazareen?» chiese Khyber.

«Un lago ai piedi delle montagne Charnal, la prima tappa del nostro viaggio. Al momento, il comandante sa solo questo, del nostro viaggio.»

Proseguirono per qualche tempo senza parlare, a capo chino per difendersi dal vento e dalla pioggia. Pen era non solo bagnato, ma aveva anche freddo. Aveva affrontato molte volte il brutto tempo sulle navi volanti, e sapeva come vestirsi per ripararsi, ma nella fretta di lasciare la taverna, poco prima, non aveva pensato di coprirsi in modo adeguato e adesso si pentiva della propria sbadataggine.

«Penderrin.»

Ahren Elessedil aveva rallentato il passo in modo da raggiungerlo e ave-

va lasciato andare avanti Khyber e Tagwen. Pen si assestò lo zaino sulle spalle e si accostò a lui per poterlo sentire. La pioggia nascondeva la faccia del druido e gli ruscellava dalle spalle.

«Mi sono preso la libertà di dire al comandante Hatch che hai molta esperienza di navi» gli disse. «Temo di averti messo un po' troppo in vista, ma l'ho fatto volutamente.» Si girò verso di lui e Pen notò la sua espressione cupa. «Non mi fido del tutto di quell'uomo; è un mercenario, e i mercenari cercano sempre, per prima cosa, di salvare se stessi. Ma è il meglio che ho saputo trovare e non volevo rimandare la partenza. Più aspettiamo, maggiore è il rischio che i nostri inseguitori vengano a sapere dove siamo.»

Pen annuì. «Capisco.»

Il druido si accostò ancora di più. «Ho parlato a Hatch della tua esperienza per fargli sapere che almeno uno di noi è in grado di controllare quello che fa. Non voglio che ci dica una cosa e ne faccia un'altra. Non voglio che pensi di poterci ingannare. Non dico che succederà di sicuro, ma intendo proteggermi da una simile eventualità. Non so molto delle navi volanti; non ho mai avuto occasione di occuparmene. Quando ce n'è stato bisogno, tuo padre o tuo zio pilotavano e tua madre era il navigatore. Io ero un semplice passeggero, e da allora la situazione non è mai cambiata. Khyber e Tagwen ne sanno ancora meno di me. Anzi, mi sembra un miracolo che Tagwen sia riuscito ad arrivare fino a te.»

«L'ho pensato anch'io, quando mi ha raccontato quello che aveva fatto.» Pen batté le palpebre per evitare che la pioggia gli entrasse negli occhi.

«Fa' attenzione durante il viaggio, Pen» proseguì Ahren. «Non farti scoprire, ma tieni d'occhio la rotta della nave. Se qualcosa non ti convince, dimmelo. Puoi farlo?»

«Certo» rispose il giovane.

«Gar Hatch non conosce la nostra identità, ma questo non significa che non possa scoprirla. Se dovesse succedere, potrebbe avere la tentazione di servirsi della notizia. I Druidi ti stanno già cercando. Dicono che a causa di quello che è successo a tua zia, potresti essere in pericolo e che hai bisogno di protezione. Chi ti vede deve informare subito i Druidi.»

Curvò le spalle lottando contro il vento. «Gli ho detto solo i nostri nomi propri, pensando che non ci fosse rischio, ma adesso rimpiango di averlo fatto. Fino a questa mattina, la notizia che i Druidi ci cercano non era ancora arrivata a Syioned, ma adesso che è giunta, può darsi che Hatch l'abbia sentita. Non è uno stupido. Fa' molta attenzione, Pen.»

Accelerò il passo e sparì nella pioggia, una forma scura come un'ombra, avvolta nel mantello. Pen lo guardò allontanarsi e rallentò il passo.

"Fa' molta attenzione." Facile a dirsi, pensò il giovane, ma non a farsi.

Poi, accorgendosi all'improvviso di essere rimasto indietro, corse a raggiungere i compagni.

16

La tempesta proseguì per il resto del giorno e per l'intera notte, ma all'alba cominciò a diminuire d'intensità. All'ora in cui la popolazione di Syioned si svegliava, la *Skatelow* aveva già lasciato gli ormeggi e ed era in viaggio. Pen e i suoi compagni erano rimasti sottocoperta fin da quando erano saliti a bordo e avevano fatto del loro meglio per dormire nonostante la furia della tempesta. Non erano riusciti a vedere bene la nave: ne avevano scorto solo la sagoma scura in mezzo alla pioggia battente. Adesso che il cielo si era schiarito e il sole era una macchia luminosa a est, tutti salirono sul ponte per guardarsi attorno.

La loro nave era una corvetta, un modello nuovo per le navi volanti, ma noto da molto tempo fra le navi marine. Ahren Elessedil l'aveva descritta con precisione. Era bassa e piatta e chiaramente costruita per la velocità. Aveva un solo albero attrezzato con una vela principale, una randa e un fiocco. Pen non aveva visto molte volte quel tipo di velatura, ma sapeva che era un adattamento delle vele di una nave marina. Il fiocco era un'ampia vela che intercettava il vento di prua per aumentare la velocità della nave; nelle navi volanti serviva ad assorbire un'ulteriore quantità di luce ambientale da inviare ai cristalli di diapso che fornivano la spinta alla nave. La *Skatelow* non aveva la struttura a doppio pontone, cioè a catamarano, delle prime navi volanti, e per la stabilità si affidava all'abilità del pilota e alla chiglia piatta.

A Pen, la *Skatelow* piacque fin dal primo momento. Il progetto originale era stato modificato notevolmente per eliminare tutto ciò che poteva offrire resistenza al volo. A parte l'albero e le vele, tutto il resto era sottocoperta o in compartimenti chiusi. Anche la garitta del pilota era in parte incassata nello scafo per ridurne la resistenza all'aria. Tutto aveva un profilo aerodinamico e la nave era un grande e agile uccello, capace di inseguire o di fuggire, a seconda delle necessità. Riceveva energia da otto cristalli di diapso, il massimo per una nave di soli settanta piedi. Aggiungendo altri cristalli, la spinta avrebbe rischiato di spezzarla, ma già con otto il capitano

doveva sapere il fatto suo.

Gar Hatch lo sapeva, evidentemente, e si preoccupò di farlo capire a Pen fin dal primo momento. Il giovane era sul ponte da meno di cinque minuti, quando il comandante della *Skatelow* lo chiamò.

«Penderrin!» gli gridò dalla cabina di pilotaggio. «Vieni qui, ragazzo mio! Vieni ad ascoltare le chiacchiere di un vecchio marinaio!»

Obbediente, Pen raggiunse la cabina e si portò accanto a Gar Hatch. Il corsaro era un omone massiccio e panciuto, con braccia e gambe enormi: sembrava un grosso tronco d'albero. Aveva una fluente massa di capelli disordinati e una barba folta, e perfino dalle grandi orecchie gli spuntavano cespugli di peli, tanto da fargli assumere l'aspetto di un grosso orso lanoso. Quando parlava, aveva la tendenza a tirare indietro la testa e in avanti la pancia, appoggiando il mento sul petto, così che la bocca gli spariva in mezzo alla barba e si vedevano solo i suoi occhi, acuti come quelli di un uccello rapace, intelligenti e pericolosi.

«Sei anche tu un marinaio, mi è stato detto» esordì, con una voce aspra e profonda che pareva uscirgli direttamente dalla barba. Il suo fiato sapeva di pesce e salsedine. «Che viaggi sulle navi fin da quando eri piccolo e sei già un vecchio marinaio. Che hai passato anni a pilotare navi grandi e piccole sul lago Arcobaleno e i suoi affluenti. Ottimo!»

«I veri marinai sono i miei genitori» obiettò Pen. «Ho imparato da loro quello che so. In genere, portano spedizioni nelle Terre dell'Est.» S'interruppe subito. Ricordando l'ammonimento di Ahren Elessedil, si era accorto di avere parlato troppo. «Io viaggio con loro di tanto in tanto, e mi occupo soprattutto delle navi ancorate nel porto» terminò pesando le parole.

Gar Hatch non parve notare la sua esitazione. «Anch'io sono cresciuto così» spiegò. «Quello che so, l'ho imparato da mio padre e dai miei zii, tutti marinai. Sulla costa, sullo Spartiacque Azzurro, dovunque soffiasse il vento. In genere volavamo con navi grandi, ma quando avevo la tua età possedevo il mio battello. Anche tu ne hai uno, mi ha detto tuo zio.»

"Zio?" si chiese Pen. «Proprio così» si affrettò a rispondere. «Un cat-28. L'ho costruito io stesso.»

«Davvero? Ottima cosa, Penderrin!» Il corsaro rise e per lo sforzo gli ballò tutta la pancia. «Il miglior modo per conoscere le navi è costruirle. Io non sono mai stato molto abile in questo, ma ho aiutato i maestri d'ascia. Così ho imparato in fretta a conoscere tutte le parti della nave, dalla chiglia all'albero maestro, e quando ho cominciato a pilotarne una, ero subito in grado di capire se la signora era contenta del modo in cui la trattavo.»

Pen sorrise. «Questa nave è bellissima. Non ho mai volato su una corvetta, ma so come sono fatte. Questa sembra fatta per la velocità. Hai già provato a mollare fino in fondo la briglia?»

Hatch scoppiò a ridere. «Così mi piaci, ragazzo! Chiedere la cosa importante, senza menare il can per l'aia! Certo, ho già aperto fino in fondo tutti i cristalli e lascia che te lo dica, Penderrin, corre più veloce del lampo! Non c'è niente che riesca a batterla, salvo i grandi uccelli della costa, ma ti assicuro che anch'essi dovrebbero mettercela tutta! Ha davvero il vizio della velocità, questa bella dama. Hai ragione, però. Sono stato io a darle tutte le curve, la linea levigata e morbida. È la mia signora, capisci.»

Dopo una pausa riprese: «Non hai mai volato su una corvetta, hai detto? Ragazzo mio, questo è imperdonabile! Vuoi provare adesso?».

Pen non riuscì a nascondere l'eccitazione. «Mi permetteresti di provare?»

«Un marinaio come te, nato per volare!» Hatch si sporse in avanti e soffiò sulla faccia i Pen il suo fiato che sapeva di pesce. «Pilota tu, comandante Pen.»

Nonostante Ahren Elessedil l'avesse avvertito di non fidarsi fino in fondo del massiccio comandante, Pen spasimava dal desiderio di pilotare la nave e lasciò da parte ogni remora. Non c'era niente di male ad accettare l'offerta, pensò. Intendeva solo verificare le proprie capacità, provare i comandi e capire se era in grado di condurre la nave. Aveva già pilotato navi dello stesso tipo, alcune delle quali erano addirittura più grandi. La *Skatelow* non poteva essere molto più difficile da condurre.

Gar Hatch fece un passo indietro e Pen si portò ai comandi. Abbassò rapidamente lo sguardo, studiò per qualche istante i tiranti delle vele e delle valvole, tutte leve simili a quelle a lui note, anche se collocate in posizioni leggermente diverse da quelle cui era abituato. La bussola era direttamente davanti alla lunetta del timone.

«Eccoli tutti davanti a te, giovane Pen» dichiarò in tono allegro il comandante corsaro. «Un pannello di comandi come si deve, per un bel giovane marinaio come si deve. Prova a metterla sulla rotta, ragazzo.»

Pen fece come gli diceva, muovendo i comandi con circospezione, regolando l'assetto della nave prima di portarla a una quota un po' superiore. La nave si sollevò subito di prua, ma Pen sentì nettamente la tensione dello scafo, poi una lieve scossa. Aggrottò la fronte mentre cercava di rimetterla in assetto, ma scoprì che non era facile come aveva pensato. I comandi erano gli stessi, ma la reazione della corvetta non era quella che si aspetta-

va. Regolò la spinta e sentì di nuovo la nave vibrare. Quando provò a riportare i comandi nella posizione di partenza, non riuscì a fermare la vibrazione. Tolse energia ai cristalli e lanciò un'occhiata a Gar Hatch.

Gli occhi del corsaro brillavano di soddisfazione. «Meno facile di quello che sembra, vero?» chiese, e Pen capì che non si aspettava risposta. «Pilotare una corvetta con è come pilotare un cat-28 o una nave da guerra, che ha rostri e pontoni a mantenerla stabile. Una corvetta richiede affetto e tenerezza da parte di un pilota esperto che conosce le sue esigenze.»

Sorrideva, ma anche dietro la barba Pen gli vide luccicare i denti. Con un nodo allo stomaco capì che Hatch aveva voluto metterlo alla prova. Sapeva quanto fosse difficile pilotare la corvetta se non la si conosceva, e aveva spinto Pen a farne la prova, per controllare le sue capacità. Il comandante corsaro era un passo davanti a Ahren Elessedil; senza avere assistito alla conversazione tra il giovane e Ahren, sapeva che Pen aveva l'ordine di controllarlo. Adesso sapeva tutto di lui, e lo stesso Pen l'aveva aiutato a capirlo.

Gar Hatch fece un passo avanti e riprese i comandi, allontanando Pen senza dare l'impressione di farlo.

«Tieni a mente questo, Penderrin» gli disse a bassa voce, fissandolo negli occhi mentre rimetteva in assetto la nave. «Sulla *Skatelow* c'è un solo comandante. Ricordalo sempre, e vedrai che andremo perfettamente d'accordo. Adesso esci dalla cabina. Torna sul ponte con gli altri. Fa' il bravo ragazzo.»

Pen si allontanò senza fare parola, rosso in viso per l'umiliazione e la vergogna, infuriato con se stesso. Ma non poteva fare niente e non voleva dare a Gar Hatch la soddisfazione di vederlo fuori di sé. Cercando di mantenere il controllo, si fermò accanto al parapetto e fisso risolutamente davanti a sé, anche se sentiva sulla schiena gli occhi del comandante corsaro. Avrebbe dovuto dare retta ad Ahren Elessedil, ma questo era come piangere sul latte versato. L'importante era ricordarsi della lezione appena imparata. "Benissimo" promise a se stesso. "La prossima volta che Gar Hatch cercherà di farmi fare la figura dello sciocco, troverà pane per i suoi denti."

Nel tardo pomeriggio di quel giorno salì sul ponte Cinnaminson. Uscì dal boccaporto che conduceva alle piccole cabine sottocoperta e apparve come un'ombra nella luce rossastra del tramonto. Pen sedeva con Khyber accanto al parapetto di poppa e stava ancora rimuginando sul modo in cui si era lasciato prendere in giro da Gar Hatch, quando la vide. Non sapeva

di dove venisse o che cosa facesse sul ponte. Credeva che oltre ai quattro passeggeri, sulla nave ci fossero solo Hatch e due marinai. Adesso c'era quell'apparizione. S'interruppe a metà di una frase e Khyber, che non aveva prestato molta attenzione alle sue parole, smise di scrivere e seguì il suo sguardo.

Era solo una ragazzina dell'età di Pen, più giovane di Khyber, e la sua figura sottile era avvolta in una lunga veste grigia e verde che luccicava come il mare. Pareva che si fosse appena destata da un sonno profondo: i capelli corti, castano chiaro, erano spettinati e il viso era girato verso la luce come per assicurarsi dell'ora. Pen la giudicò bellissima, anche se in seguito corresse quel giudizio in sorprendente e poi in affascinante. Aveva i lineamenti delicati ma tutt'altro che perfetti, eppure, lo colpirono. Ciò che lo attraeva di più era il suo modo di camminare: si muoveva senza guardare nulla in particolare ma con perfetta sicurezza; pareva scivolare sul ponte, invece di camminare, e il leggero fruscio dell'abito segnava il suo avvicinarsi a loro.

Solo quando gli fu vicina, Pen scorse i suoi occhi. Erano bianchi come il latte e vuoti, fissi in avanti. Era cieca.

Pen non sapeva chi fosse, non conosceva il suo nome. Sapeva però che non l'avrebbe mai dimenticata.

«Siete i nostri passeggeri?» chiese loro la giovane, fissando un punto dove non c'era nessuno.

Pen annuì, poi, comprendendo che non poteva vederlo, disse: «Sì, due dei passeggeri, comunque. Io sono Pen e lei è Khyber.» Ebbe la presenza di spirito di dare solo i nomi, anche se stava già per aggiungere "Ohmsford" e "Elessedil".

«Io sono Cinnaminson» disse la ragazza. «La figlia di Gar Hatch.»

Tese la mano e aspettò che gliela stringessero; i due ragazzi gliela strinsero, dopo un attimo di esitazione. Cinnaminson aveva un sorriso accattivante e un po' fragile, pensò Pen, esitante e protettivo nello stesso tempo, come sembrava giusto per la sua condizione. Ma in lei c'era anche forza. Non aveva paura di scontrarsi con ciò che non poteva vedere.

«Un viaggio fino alle Charnal» disse, come se fosse un dato di fatto. «Quella parte del mondo mi piace. Mi piace l'aria di montagna, il suo odore e il suo sapore. Neve che si scioglie, sempreverdi e ghiaccio.»

«Prendi sempre parte a questi viaggi?» chiese Khyber, po' diffidente.

«Oh, certo. Fin da quando avevo otto anni. Viaggio sempre anch'io. Mio padre non andrebbe da nessuna parte senza di me.» Rise piano, i suoi occhi

bianchi ammiccarono divertiti. «Mi dice sempre che sono un vecchio marinaio, una figlia dell'aria e del mare.»

Khyber rivolse a Pen un'occhiata interrogativa. «Mi stupisce che ti lasciasse salire a bordo così giovane, se non eri in grado di vedere. Mi pare pericoloso.»

«Oh, ci vedo quanto basta» rispose la ragazza. «Non tanto con gli occhi, quanto con gli altri sensi. Inoltre conosco ogni palmo della *Skatelow*. Non corro alcun pericolo, in realtà.» Si sedette, muovendosi senza sforzo fino a portarsi in mezzo a loro; la sua veste grigia e verde si posò su di lei come schiuma del mare. «Tu non sai volare, vero, Khyber?»

«No. Ma Pen è capace. È nato sulle navi volanti.»

Cinnaminson girò il viso verso di lui, ma fissò un punto imprecisato. «Non dirlo a mio padre, non gli piace che salgano a bordo altri marinai. È molto geloso delle sue cose.»

Senza un motivo preciso, solo dal modo in cui lo disse, Pen pensò che tra le "sue cose" doveva essere inclusa anche la figlia.

«Troppo tardi» le disse. «L'ha saputo da mio zio e si è già preoccupato di farmi vedere quanto poco valgo in realtà come pilota.»

Cinnaminson smise di sorridere. «Mi dispiace, Pen. Se l'avessi saputo, ti avrei avvertito. Mio padre può essere molto duro.»

«Anche con te?» chiese Pen.

Il sorriso le ritornò sulle labbra, ma un po' più insicuro. «Io sono il più importante membro del suo equipaggio» disse, senza rispondere alla domanda. Esitò per un istante. «Non vuole che lo dica, ma ve lo dico lo stesso. Sono il suo navigatore.»

Pen e Khyber si scambiarono un'occhiata. «Come riesci a farlo?» chiese la giovane elfa. «Pensavo che non potessi navigare, se non puoi vedere.»

Gli occhi lattiginosi si voltarono verso il suono della voce di Khyber. «Io non vedo con gli occhi. Vedo con gli altri sensi» disse. Si morse il labbro. «Posso aiutare mio padre in modi che non richiedono la vista.» Fece di nuovo una pausa. «Non dovete dire a mio padre che ve l'ho rivelato. Non ne sarebbe contento.»

«E perché mai?» chiese Pen.

«Mio padre è ostile agli estranei, a chi non è un corsaro. Non si fida.»

"E noi non ci fidiamo di lui" pensò Pen. "Brutta situazione."

«Non ho ancora capito questa faccenda della navigazione» insistette Khyber, aggrottando la fronte. «Spiegaci come aiuti tuo padre.»

«Cinnaminson!»

Tutt'e tre si voltarono nella direzione da cui giungeva la voce. Gar Hatch si era girato verso di loro, nella cabina del pilota, e li aveva visti. Pareva furioso. «Vieni ad aiutare tuo padre, piccola» ordinò in tono brusco. «Hai del lavoro da fare.»

La giovane si alzò all'istante. «Arrivo, papà.» Abbassò in fretta lo sguardo. «Non dite niente!» sussurrò.

Si allontanò senza fare parola, si diresse verso la cabina del pilota e vi entrò. Pen continuò a guardare per vedere cosa sarebbe successo, e non capì se era sollevato o deluso quando non accadde nulla. Gar Hatch posò una mano sulla spalla della figlia, le fece una rapida carezza e tornò a occuparsi del pilotaggio. Cinnaminson rimase ferma accanto a lui.

«Che ne pensi?» chiese a Khyber.

«Una brutta faccenda e noi faremmo meglio a tenerci alla larga» rispose la giovane. Lo guardò con aria pensosa. «Penso che dovresti tagliarti i capelli. Così lunghi e rossi sono troppo riconoscibili. Forse dovremmo anche tingerli.»

Posò carta e penna e andò a prendere le forbici.

Quella sera, mentre cenavano, venne detto loro che dopo il tramonto i passeggeri non potevano salire sul ponte fino al mattino. Era una vecchia regola, a bordo della *Skatelow*, un ordine del comandante. Il motivo era la preoccupazione per la loro sicurezza. Una caduta di notte, dal ponte scivoloso della nave, significava morte certa. Meglio che tutti, tranne l'equipaggio, rimanessero sottocoperta. Ahren Elessedil assicurò al corsaro che l'ordine sarebbe stato rispettato, ma Pen andò a dormire con l'intenzione di infrangerlo.

Si svegliò poco dopo la mezzanotte e scese dal letto in punta di piedi, passandosi distrattamente le mani sui capelli adesso corti e fece una smorfia perché gli sembravano duri e dritti come spilli. Ne rimaneva ben poco; Khyber aveva fatto un lavoro accurato. Lanciò un'occhiata a Tagwen, che dormiva nella cuccetta sopra la sua e russava forte. Chiaramente, il nano non si sarebbe svegliato. Ahren e Khyber erano in una cabina in fondo al corridoio, perciò non doveva temere sorprese da parte loro. Respirò a fondo alcune volte per calmarsi, poi raggiunse la porta. Si fermò dietro il battente per un momento, tese l'orecchio, ma non sentì nulla. Quando si affacciò nel corridoio, vide che era vuoto. A parte il cigolio del fasciame e il fruscio della vela nell'aria della notte, pressoché immobile, tutto taceva.

Si avviò lungo il corridoio e salì la scaletta, fermandosi spesso a tendere

l'orecchio. Era abituato a quel tipo di escursioni notturne e di conseguenza non temeva di essere scoperto, ma non voleva correre il rischio di un altro scontro con Gar Hatch. Perciò camminò adagio e con la massima attenzione, e quando arrivò in cima alla sala e trovò il boccaporto aperto, si fermò di nuovo.

Da sopra di lui, da qualche punto non lontano, giungevano alcune voci. Le riconobbe subito.

«… non è giusto che io non possa mai parlare con nessuno. Non dirò niente di noi, papà. Mi piace sentir parlare della loro vita, tutto qui.»

«La loro vita non ha nessuna importanza per noi, figlia» rispose Gar Hatch, in tono fermo ma non privo di gentilezza. «Non sono gente nostra e dopo questo viaggio non li rivedrai mai più.»

«Allora che importa se parlo con loro?»

«Importa in modi che non puoi capire perché sei ancora una bambina. Devi darmi retta. Sii gentile con loro, aiutali se è necessario, ma non perdere tempo a parlare con loro. È un ordine del comandante, marinaio.»

Dopo queste parole scese il silenzio. Pen rimase immobile dov'era, in attesa che il discorso riprendesse. Avrebbe voluto sbirciare, ma temeva di essere visto. La luna era quasi piena e in cielo non c'erano nuvole. La notte era troppo chiara per correre rischi. Si chiese cosa succedeva, sul ponte, che i passeggeri non dovevano vedere. A quanto poteva giudicare dai discorsi che aveva udito, nulla.

«Scendo a dormire per qualche ora» annunciò all'improvviso Hatch. «Occupati dei comandi, Cinnaminson. Tieni la rotta, senza deviazioni. All'orizzonte non vedo nuvole, perciò non dovresti avere preoccupazioni. Sai cosa fare. Se c'è qualcosa, chiamami. Brava ragazza. Io tornerò prima che sorga il sole.»

Pen scese a precipizio gli scalini, raggiunse la sua cabina e s'infilò dentro. Appoggiò la schiena alla porta e sentì i passi pesanti di Gar Hatch che raggiungeva la cabina del comandante. I passi si allontanarono, una porta si aprì e si chiuse, e il silenzio tornò a regnare, interrotto soltanto dal russare di Tagwen.

Per un istante, Pen provò la tentazione di salire sul ponte. Ma adesso era incerto, temeva che Hatch tornasse indietro e lo scoprisse. Cos'aveva detto? "Occupati dei comandi, Cinnaminson"? Come poteva occuparsene, se era cieca? Era sola sul ponte, e pilotava la nave e studiava la rotta senza vederla? Non sembrava possibile, eppure...

Rimase accanto alla porta per qualche minuto ancora, chiedendosi che

fare. Alla fine tornò a letto. Khyber aveva ragione: non erano fatti suoi, e non doveva intromettersi. Ad Ahren non sarebbe piaciuto che mettesse a rischio il loro viaggio facendo irritare il comandante. Non poteva permettersi di sfidare Hatch, visto che dipendevano da lui.

Forse, si disse, poteva chiedere spiegazioni a Cinnaminson, la prossima volta che l'avesse vista. Sempre che la ragazza fosse disposta a parlare con lui.

S'infilò nella cuccetta per riflettere, ma dopo pochi istanti era già addormentato.

17

Fecero rotta a settentrione finché non furono usciti dalle Terre dell'Ovest, poi virarono a est sulle pianure di Streleheim, lungo il corridoio tra i Denti del Drago e la Lama del Coltello. Era la rotta adottata da quasi tutte le navi che andavano a est o a ovest sopra il Callahorn e di tanto in tanto incontrarono altre navi. Il tempo rimaneva buono, il cielo sereno, le giornate tiepide e asciutte, le notti lunghe e fredde, e non scoppiarono altre tempeste. La *Skatelow* navigava a velocità costante, senza correre troppo, a una quota bassa che rasentava le foreste a nord di Paranor. Volava di notte come di giorno, e Gar Hatch la portò a terra solo un paio di volte in tre giorni per procurarsi acqua dolce e per qualche piccola riparazione.

Pen parlava con Cinnaminson tutti i giorni, parecchie volte, e dal suo comportamento non gli parve che la ragazza volesse evitarlo. Anzi, pareva ansiosa di sapere tutto di lui, anche se non fece mai venire il sospetto di voler disobbedire agli ordini del padre. Pen, da parte sua, cercò a sua volta di dare l'impressione, a un eventuale osservatore, che il loro rapporto si limitasse a una semplice amicizia. Ma con lei non cercò di fingere disinteresse. Era affascinato, e nonostante la giovane età capiva cos'era il sentimento che provava per lei. Si sentiva accelerare il cuore alla prospettiva di incontrarla e tutti i giorni trovava nuove occasioni per farlo. Aspettava con impazienza quei momenti e l'attesa lo faceva stare male.

Tuttavia, non si decise mai a chiederle spiegazioni su quanto aveva origliato la prima notte. Più ci pensava, più si sentiva a disagio. In primo luogo, l'aveva spiata e preferiva non farglielo sapere. E non gli veniva in mente il modo di introdurre l'argomento senza dare l'impressione di voler invadere la sua sfera privata. Non aveva alcun diritto di chiederle cosa faceva per aiutare il padre. La domanda l'avrebbe messa a disagio perché ogni ri-

velazione sarebbe stata una sorta di tradimento. Pen era ancora curioso di sapere come potesse pilotare una nave nonostante la cecità, ma decise di aspettare che fosse lei a dirglielo.

Aveva tutto il tempo per dedicarsi alla ragazza verso cui si sentiva attratto. Tagwen aveva il mal d'aria e saliva di rado sul ponte. Era un nano, commentava stizzito, e il suo posto era sulla terra. Khyber aveva ripreso i suoi studi di magia e passava la maggior parte del tempo con lo zio. Pen li vedeva sempre seduti di fronte, intenti a scambiarsi frasi a bassa voce, l'uno piegato verso l'altra, mentre la ragazza prendeva appunti e gesticolava per cercare di capire quanto ascoltava. Per la maggior parte del tempo, però, rimanevano nella loro cabina, dove erano liberi di discutere senza essere ascoltati dai Corsari dell'equipaggio. Khyber, sempre seria, dopo la partenza lo era ancora di più, forse perché capiva meglio di Pen la gravità del compito che si erano assunti.

Anche Pen, in ogni modo, passava gran parte del tempo a riflettere sulle ragioni che l'avevano portato su una nave diretta alle Charnal, regione in gran parte inesplorata. Aveva smesso di chiedersi se stava facendo la cosa giusta. E di mettere in dubbio le ragioni per cui il Re del fiume Argento aveva scelto proprio lui. Si limitava ad accettarle e si concentrava sul modo di uscire da quell'avventura tutto intero. Se si fosse messo a pensare a ciò che lo aspettava, i timori l'avrebbero paralizzato. Si contava moltissimo su di lui, e non capiva se ciò era giustificato. Meglio pensare solo al passo successivo. Il primo era consistito nello sfuggire alla *Galaphile* e a Terek Molt e l'aveva fatto. Il secondo nel raggiungere Emberen e ottenere aiuto da Ahren Elessedil. Fatto anche quello. Il terzo nel trovare una nave per l'Est.

Quando arrivava al quarto passo, però, il quadro diventava meno chiaro. Il suo scopo era quello di trovare il Tanequil, ma riteneva che ci fossero altri passi intermedi e per il momento non li conosceva. Solo il tempo glieli avrebbe rivelati, ed era inutile fare progetti a lungo termine. Il fatto di avere preso la prima decisione in base alla fiducia in se stesso lo aiutava ad accettare la situazione, ma non riduceva la sua ansia sull'esito.

La compagnia di Cinnaminson lo rilassava. Capiva che era una debolezza da parte sua, difficile da giustificare data la serietà della sua impresa, ma gli occorreva qualcosa che lo distraesse dai dubbi e dai timori: pensando a Cinnaminson otteneva il risultato. Non era così sciocco da aspettarsi che quell'infatuazione portasse a qualcosa di più. Sapeva che tutto sarebbe finito una volta raggiunta la destinazione e scesi dalla nave, ma non gli

piaceva pensare al momento del distacco. Meglio accendere una piccola luce in una stanza buia che preoccuparsi di quello che sarebbe successo una volta che la luce si fosse spenta.

Il terzo giorno sedevano a poppa, e lui fingeva di scrivere, Cinnaminson di ascoltare quello che scriveva. Voltavano le spalle alla cabina di pilotaggio e a Gar Hatch.

«Puoi dirmi dove andate?» gli chiese la giovane, in tono calmo.

«Ti posso dire tutto, Cinnaminson.»

«No, non tutto. Sai di non poterlo fare.»

Pen annuì. La sua compagna capiva molte cose meglio di lui. «Andiamo nelle Charnal, a cercare le rovine di un'antica città. Ahren deve procurarsi una cosa che si trova laggiù.»

«Ma porta te, Khyber e Tagwen per aiutarlo» continuò Cinnaminson. «Strano gruppo, per una simile ricerca.»

Gli passò le dita sul polso, una sorta di rapida carezza che gli fece fremere la pelle di tutto il corpo, fino alle punte dei piedi.

«Non voglio mentire a te» le disse alla fine Pen. «C'è dell'altro, ma ho giurato di mantenere il segreto.»

«Meglio questa risposta che una bugia. Ho viaggiato con un numero sufficiente di passeggeri per capire se hanno un segreto. Mio padre è pagato per farsi i fatti suoi. Ma io voglio essere certa che tu non corra pericoli dopo avermi lasciata. Voglio essere certa di rivederti, un giorno o l'altro.»

Lui le strinse le mani e la fissò negli occhi bianchi e vuoti. Cinnaminson non lo vedeva, ma Pen sapeva che lo osservava in altri modi. Studiò la sua faccia. Le linee e le curve e la pelle liscia e morbida, il modo in cui la luce cadeva sulla sua pelle. Gli piaceva guardarla. Non avrebbe saputo dire perché, ma gli piaceva.

«Ci rivedremo» le promise a bassa voce.

«Verrai a cercarmi?» gli chiese lei.

«Verrò.»

«Anche se sarò lontana, a bordo della *Skatelow*, verrai a cercarmi?»

Pen sentì un nodo alla gola. «Non credo di poter fare diversamente» le rispose. «Ne sento il bisogno.»

Poi, senza pensare che potevano essere osservati, si accostò a lei e la baciò sulla bocca. Lei gli restituì il bacio senza esitare. Fu una sensazione elettrizzante, che lo fece fremere, e desiderò continuare. Ma era un gioco pericoloso, che poteva finire nel modo peggiore, e questa considerazione frenò il suo entusiasmo quanto bastava a fermarlo.

Si staccò da lei e non ebbe il coraggio di guardare verso la cabina di pilotaggio. «Scusa» le disse.

«Non c'è niente di cui ti debba scusare» rispose subito lei, appoggiandosi alla sua spalla e abbassando la testa. I suoi capelli gli sfiorarono la pelle del braccio. «Volevo che lo facessi.»

«A tuo padre non piacerebbe.»

«Mio padre non guardava» rispose lei.

Incapace di trattenersi, Pen si girò. Gar Hatch voltava loro la schiena; era occupato a sistemare le gomene dietro la cabina. Cinnaminson aveva ragione; non li aveva visti.

Pen la guardò sorpreso. «Come lo sapevi?»

Lei gli rivolse un sorriso che gli penetrò fino al cuore. «Lo sapevo e basta» disse, e tornò a baciarlo.

«Dovresti smetterla di scodinzolare come un cagnolino dietro Cinnaminson» gli disse Khyber, quella sera, mentre sedevano insieme a poppa della *Skatelow*. La ragazza si passò una mano nei capelli e fissò il cielo dai colori rosa e viola. Aggrottava la fronte per la preoccupazione.

«Mi piace stare con lei» ammise Pen.

«Come possono vedere tutti, compreso suo padre. L'ha notato perfino lo zio Ahren, che di solito non bada a simili sciocchezze.»

Pen si accigliò. «Sciocchezze?»

«Be', sì. Hai idea di quello che fai? Se non stai più che attento, puoi farci finire in un mare di guai.»

«Non sai come stanno le cose» osservò lui.

«So quello che vedo. Quello che vedono tutti. Non penso che tu abbia riflettuto bene. E se l'hai fatto, ti sei scordato delle parti importanti. Sai come la pensa il comandante sugli estranei. Non vuole rapporti con noi, solo prendere il nostro denaro. I Corsari hanno comportamenti diversi dai nostri. Lo sanno tutti. Perché allora continui a gironzolare attorno a Cinnaminson?»

Lui la guardò irritato. «Piantala, Khyber.»

«Piantarla di fare cosa? Di dirti la verità?»

«Non è necessario che tu sia così sgarbata!»

Si fissarono con ira, ciascuno sfidava l'altro a continuare, ciascuno si rifiutava di cedere terreno. Pen sapeva che Khyber aveva ragione, ma non era disposto ad ammetterlo. Sapeva che non avrebbe dovuto frequentare Cinnaminson, neppure come una conoscenza occasionale e certo non nel

modo in cui avveniva. Ma non riusciva a resistere. Non aveva deciso che succedesse. Era successo e basta. Adesso i sentimenti non si lasciavano più soffocare, né poteva toglierseli di dosso e appenderli in un armadio. Ormai era al di là di quelle possibilità, e inoltre non era per nulla certo di volere che le cose cambiassero.

«Facciamo attenzione» spiegò infine.

Lei sbuffò. «E in che modo, per l'esattezza? Tra voi succedono cose che io non vedo? Mi auguro di no, perché quello che vedo è già troppo.»

Pen replicò: «Solo perché tuo fratello vuole che ti sposi e l'idea non ti va, non è detto che tutti debbano pensarla allo stesso modo!».

«Ah, stai già pensando di sposarla?» ribatté Khyber.

«Non è quello che intendevo dire» rispose Pen, furioso. «Volevo dire che non devo avere idee ristrette come le tue! Non devo essere come te!»

«Abbassa la voce!» lo ammonì lei.

Dietro di loro, Gar Hatch era al suo posto nella cabina di pilotaggio. Pen lanciò in fretta un'occhiata nella sua direzione, ma il comandante non badava a loro. Guardava avanti, verso l'orizzonte.

«Non essere irragionevole!» bisbigliò a Khyber. «Siamo solo buoni amici!»

Lei stava per replicare, ma s'interruppe. Il suo viso si addolcì, la collera svanì e gli rivolse un lento cenno d'assenso. «Va bene, Pen. Lasciamo perdere. Del resto, non ho alcun diritto di dirti come devi comportarti. Chiedi alla mia famiglia informazioni sulle mie disobbedienze! Non sono la più adatta a far prediche.»

Pen sospirò e guardò l'orizzonte, la notte che si avvicinava. «So che non dovrei comportarmi così, so che dovrei tenermi lontano da Cinnaminson. Lo so bene.»

Khyber gli strinse una spalla a mo' d'incoraggiamento. «Ma non puoi farlo e non lo farai, e io non ho il diritto di chiedertelo. Se fossi al tuo posto, non mi piacerebbe che tu mi dicessi quello che devo fare. Ma mi preoccupo, comunque. Non voglio che tu finisca fuoribordo, una di queste notti, solo perché hai sorriso una volta di troppo a quella ragazza. Tutta la nostra missione si basa su di te. Non possiamo permetterci di perderti. Pensa a questo, ogni volta che ti viene in mente quanto è carina.»

Pen sospirò. «Non devi preoccuparti. Non riesco a fare a meno di pensarci. È uno dei motivi per cui mi piace stare con Cinnaminson. Lei mi aiuta a dimenticare, almeno per qualche momento.»

Per alcuni minuti, nessuno dei due parlò; continuarono a fissare l'oriz-

zonte e ad ascoltare i richiami degli uccelli e il cigolio del fasciame. Il cielo era diventato grigio con il tramonto del sole e a nord era comparsa la prima stella.

«Sta' in guardia» disse infine Khyber.

Pen annuì, ma non disse nulla.

Il quarto giorno di viaggio era grigio e cupo fin dall'alba, con una massa di nubi temporalesche che copriva l'intero orizzonte a nord-ovest, mossa da un vento che la faceva tumultuare e la spingeva verso la *Skatelow*. Alla prima luce, Pen salì sul ponte e vide Gar Hatch ed entrambi i marinai occupati a togliere le vele, a tendere le cime e a legare al suo posto o a spostare sottocoperta tutto ciò che rischiava di essere portato via dal vento. Cinnaminson era nella cabina di pilotaggio e levava la testa al cielo, come per assaggiare le prime gocce di pioggia che iniziavano a cadere.

Fu tentato di andare da lei, ma cambiò subito idea. Non aveva alcuna plausibile ragione per farlo, e avrebbe richiamato un'inutile attenzione sul loro rapporto. Invece, conoscendo le navi a sufficienza per poter dare una mano, aiutò i due marinai a preparare la nave in vista della tempesta. I Corsari lo guardarono con diffidenza quando si mise al lavoro, ma non dissero nulla. Dietro di loro, intanto, comparvero anche Ahren e Khyber, che si arrestarono sul boccaporto, fermati dal vento che ululava in mezzo alle sartie come lo spettro che annuncia la morte.

«Andate sottocoperta!» urlò loro Gar Hatch. Poi fissò Pen. «Penderrin! Accompagna sottocoperta Cinnaminson, poi torna qui. Abbiamo bisogno della tua schiena robusta e delle tue abili mani, ragazzo! È una brutta tempesta, quella che si avvicina!»

Pen lasciò quello che stava facendo e corse verso la cabina, faticando a non perdere l'equilibrio sul ponte reso scivoloso dalla pioggia. Quando la raggiunse, Cinnaminson gli gridò qualcosa, ma le parole si persero in mezzo all'ululato del vento. Le gridò in risposta che era tutto a posto, poi la prese per un braccio e la accompagnò fino al boccaporto, curvando la schiena per proteggersi dalle folate che lo colpivano. Di nuovo lei cercò di dirgli qualcosa, ma Pen non riuscì a capire. Ahren era rimasto ad aspettare la ragazza e la prese in consegna; Pen tornò subito ad aiutare i marinai, oberati di lavoro.

«Cavi di sicurezza!» gridò Gar Hatch dalla cabina del pilota, dove aveva sostituito la figlia.

Penderrin ne trovò uno, avvolto su una bitta accanto all'albero, e se lo

agganciò attorno alla vita. La *Skatelow* perdeva rapidamente quota per raggiungere la pianura dove Gar Hatch sperava di trovare riparo. Dovevano atterrare, altrimenti la tempesta li avrebbe fatti naufragare. Ma non era facile trovare un punto in grado di offrire protezione dal vento e dalla pioggia con la visibilità ridotta a una dozzina di iarde.

I marinai avevano ormai tolto le vele, così il ragazzo corse a prua per fissare i cavi dell'ancora e i boccaporti. La pioggia cadeva a rovesci: un vero diluvio che in pochi istanti lo inzuppò. Non aveva indossato il mantello impermeabile e calzoni e tunica non gli offrivano alcuna protezione. Tuttavia non si curò di quella doccia e si limitò ad asciugarsi gli occhi dall'acqua che gli correva sulla fronte, pensando solo a portarsi a prua. La nave continuava a perdere quota e ad avvicinarsi alla pianura, come un uccello spaventato in cerca di un posatoio, e tremava sotto la furia del vento.

Pen aveva quasi raggiunto la prua quando gli passò accanto, ondeggiando come un serpente, l'altro capo del suo cavo di sicurezza. La cima oltrepassò il parapetto e finì fuoribordo. Gli occorse un istante per capire cos'era successo, che il cavo si era sganciato, e l'esitazione gli costò l'equilibrio, perché lo strattone del cavo lo fece scivolare sul ponte. Cadde sulla schiena e annaspò invano in cerca di qualcosa cui afferrarsi mentre l'inclinazione del ponte lo faceva scivolare verso il parapetto. Non riuscì a fermarsi ed ebbe solo un istante per chiedersi come il cavo si fosse potuto staccare dall'anello, poi era già fuoribordo.

Si sarebbe schiantato al suolo se non si fosse afferrato a uno dei montanti del parapetto ma, anche così, lo sforzo di fermarsi per poco non gli slogò il braccio. Rimase sospeso fuoribordo, con le gambe che non trovavano presa e le braccia tese fin quasi a spezzarsi. Per un istante temette di non riuscire a tenersi aggrappato. La nave sobbalzava sotto le raffiche della tempesta e sembrava volerlo scagliare lontano.

«Penderrin!» gridò Gar Hatch.

Il giovane alzò la testa e in mezzo alla pioggia vide che il comandante si era legato al pannello dei comandi e teneva tra le mani una cima arrotolata. Quando vide che il ragazzo lo guardava, Hatch lanciò nella sua direzione la cima, che finì a un paio di braccia da lui. Poi, con alcune scosse, come se giocasse con una frusta, Hatch riuscì a farla cadere sulle spalle di Pen.

«Prendila!» gridò.

Pen esitò. Non c'era nessuna ragione per cui il suo cavo di sicurezza si fosse sciolto, a meno che qualcuno non avesse sfilato lo spinotto di metallo che lo bloccava. E l'unico che poteva averlo sfilato era l'uomo che si offri-

va adesso di aiutarlo. Se Gar Hatch lo voleva morto, doveva solo aspettare che afferrasse la cima e poi lasciarla. Pen sarebbe precipitato. Era la fine che intendeva riservargli? Era talmente infuriato per il suo rapporto con Cinnaminson da volerlo uccidere?

La nave volante sobbalzò con violenza e il comandante venne scaraventato contro una parete della cabina. «Svelto, ragazzo!» gridò.

Pen lasciò il montante, una mano alla volta, e trasferì il proprio peso sulla cima che l'uomo gli aveva gettato. Mentre era appeso e non aveva a disposizione alcun altro appiglio se Hatch l'avesse lasciata, ebbe la terribile certezza di avere commesso un errore che avrebbe pagato con la vita.

Poi il comandante cominciò a tirare la cima verso di sé e Pen si sentì trascinare sul ponte. In pochi secondi era di nuovo a bordo, bocconi sul ponte, e strisciava verso la cabina di pilotaggio con il cuore in gola.

Gar Hatch gli tese la mano e lo rimise in piedi senza sforzo. I suoi occhi scuri scintillavano. «Eccoti arrivato! Di nuovo al sicuro! Te la sei vista brutta, Penderrin! Cos'è successo al tuo cavo? Avevi controllato che fosse ben fissato dall'altra parte, prima di agganciarti?»

Pen dovette ammettere di non averlo fatto. «No. Non pensavo che ce ne fosse bisogno.»

«La fretta è un nemico pericoloso, su una nave volante» dichiarò il comandante corsaro, affondando il mento nella barba. «Devi stare molto attento a quello che fai, specialmente con un tempo come questo. Buon per te che ti stessi sorvegliando, ragazzo.» Socchiuse gli occhi. «Buon per te, inoltre, che ti abbia giudicato meritevole di salvarti. Un altro uomo con un'altra figlia avrebbe potuto pensarla diversamente. Spero che te ne ricorderai.» Diede a Pen una spinta non molto gentile. «Resta sottocoperta con gli altri finché non sarà finita la tempesta. E mentre sei là, rifletti sulle mie parole.»

Pen uscì dalla cabina e raggiunse il boccaporto con l'impressione di avere un blocco di ghiaccio nello stomaco. Dietro di lui, intanto, il comandante corsaro scoppiava a ridere.

18

«I cavi di sicurezza non si sganciano da soli» sussurrò Khyber Elessedil, puntandogli un dito contro il petto per sottolineare le proprie parole. «E non vengono avvolti attorno a una bitta lasciando libera l'estremità che va agganciata alla nave.»

Il vento martellava la chiglia di legno della *Skatelow* e la pioggia picchiava sul ponte come se volessero ridurla in briciole

«È quello che mi sono detto anch'io» rispose Pen, scuotendo la testa. Il blocco di ghiaccio che aveva nello stomaco si rifiutava di sciogliersi. Si era installato dentro di lui, in profondità, e anche dopo avere lasciato il ponte ed essere sceso sottocoperta ne sentiva ancora il gelo. «Ma non ho potuto ribattere perché aveva ragione. Non avevo controllato l'aggancio.»

Si erano chiusi nella piccola cabina di Pen e parlavano a bassa voce, tenendo d'occhio la porta. I momenti di silenzio erano interrotti dai cigolii della nave e dai gemiti del vento, che ricordavano quanto fosse precaria la loro situazione. Sopra di loro risuonavano i passi dei marinai, che si muovevano in coperta con i loro pesanti stivali per assicurarsi che la nave non spezzasse gli ormeggi. Erano atterrati pochi minuti prima, dietro un boschetto di querce, ai margini della foresta che circondava Paranor, ed erano ancorati a cinque piedi dal terreno in attesa che la tempesta cessasse. Gar Hatch era sceso subito sottocoperta e aveva portato Cinnaminson nella sua cabina. Nella cabina di Ahren c'era già da tempo anche Tagwen, il nano con il peggiore mal d'aria che si fosse mai visto.

Khyber aggrottò la fronte. «Comunque, quello che dice lui non ha importanza. Il fatto è che adesso sappiano come la pensa. Non credo che gli importasse molto se tu cadevi fuoribordo o no. La tua caduta sarebbe stata uno spiacevole incidente, ma si sa, qualche incidente può sempre succedere. Trascuratezza da parte tua, avrebbe detto, che è esattamente l'avviso che ti aveva dato. Non è colpa sua se tu non l'hai ascoltato. Ma salvandoti è andata ancora meglio per lui. Ti ha fatto vedere quanto sei vulnerabile. Ti ha insegnato quello che voleva insegnarti. Adesso sai che non devi più avvicinarti alla figlia.»

Fissò Pen. «Adesso l'hai capita la lezione, vero?»

Il giovane sospirò. «Smettila di dirmi ciò che devo fare, Khyber.»

«Qualcuno deve farlo, visto che non sei capace di capire le cose da solo!» Lo fissò con ira e tacque. Tutt'e due guardarono da un'altra parte, mentre il vento spazzava il ponte. «Cerco solo di salvarti la pelle, Pen.»

«Lo so.»

«Che cosa ti diceva Cinnaminson, quando l'hai accompagnata sottocoperta? L'hai saputo?» chiese Khyber.

«Di fare attenzione, di controllare, tutto qui.»

«Evidentemente lo sapeva. Cercava di avvertirti.» Khyber scosse la testa. «Vorrei che questo viaggio fosse finito. Vorrei essere lontana da que-

sta gente.»

Pen annuì, ma con una riserva mentale: da tutti ma non da Cinnaminson. Non gli pareva giusto che una semplice amicizia potesse fargli correre tanti pericoli, stentava ancora a credere all'accaduto, anche se non si faceva illusioni su Gar Hatch e su quello che era capace di fare. Khyber aveva ragione nella sua valutazione dell'incidente. Non avrebbe mai avuto la prova che Hatch intendesse gettarlo fuoribordo, ma sapeva di avere ricevuto un avvertimento.

«Be', questo viaggio finirà abbastanza presto» mormorò. All'improvviso si sentiva esausto e affranto. «Probabilmente d'ora in poi non succederà più niente.»

Khyber respirò a fondo. «Io non ci scommetterei.»

Neppure Pen ci avrebbe scommesso, ma non lo disse.

La tempesta cessò verso mezzogiorno. Il vento si smorzò, la pioggia finì e la *Skatelow* riprese il viaggio verso est. Era ormai giunta sopra il passo di Jannisson, si era allontanata da Paranor e dal Callahorn e si dirigeva a nord sorvolando la serie di alture che fronteggiavano le Charnal e le Terre dell'Est. Il tempo era brutto, il cielo era grigio e coperto di nuvole fin dove giungeva l'occhio. Voli di palmipedi che vivevano nei laghi e nei fiumi di quei monti passavano su di loro, come lampi chiari sullo sfondo grigio, e i loro lugubri richiami facevano accapponare la pelle. A sudest, le nubi della tempesta di poche ore prima formavano una parete nera attraversata da lampi.

A parte Tagwen, tuttora infermo, tutti erano saliti sul ponte per guardare le montagne lontane e cogliere il primo scorcio della loro destinazione. Per arrivare al Lazareen mancava ancora una giornata di viaggio, ma Pen aveva la mente altrove. Il tempo che poteva trascorrere con Cinnaminson si accorciava, perché una volta giunti al Lazareen sarebbe mancato un solo giorno alla fine del viaggio. Lo stupiva che soltanto il giorno prima gli paresse di avere a disposizione tutto il tempo del mondo, mentre ora aveva l'impressione che non gliene rimanesse più. Parte di questa disposizione d'animo era conseguenza degli avvenimenti del mattino, ma neanche quel rischio sarebbe riuscito a scoraggiarlo, se avessero avuto a disposizione un'altra settimana da passare insieme. Invece era impossibile prolungare il viaggio, nulla poteva evitare la separazione da Cinnaminson.

Volavano lungo il corridoio aereo che portava dallo Streleheim all'Acquitrino di Malg, una macchia coperta di nebbia alla loro sinistra, una piat-

ta zona scura in contrasto con le colline boscose alla loro destra. Gar Hatch scese di quota per evitare la fitta coltre di nubi e nebbia che copriva il cielo al di sopra dell'acquitrino e si stendeva fino alle montagne. Nell'avvicinarsi al Malg, gli uccelli acquatici scomparvero per lasciare il posto a nugoli di insetti che sfidavano il vento e la velocità della nave per assalire i passeggeri in sciami rabbiosi. Gar Hatch imprecò e fece sollevare la nave fino a lasciare sotto di sé gli insetti.

Pen continuò a sputare moscerini e a toglierseli dal naso e dagli occhi. Cinnaminson comparve accanto a lui, proveniente dalla cabina del pilota e muovendosi con infallibile senso della direzione, con passo deciso: Pen tornò a pensare a come, nonostante fosse cieca, paresse sempre in grado di vedere quanto succedeva attorno a lei.

Stava per chiederle cosa avesse cercato di dirgli quando l'aveva accompagnata in cabina, ma prima che riuscisse a parlare sentì qualcosa di strano nelle strida di un airone che passò così vicino alla nave da dargli l'impressione di poterlo toccare se soltanto avesse allungato una mano. Pen lo guardò attento, perché aveva sentito nel suo richiamo un inconfondibile segnale d'allarme. Qualcosa l'aveva spaventato, e non era facile spaventare un airone.

Il giovane scrutò l'orizzonte e infine vide lo sciame di puntini neri che uscivano da un profondo canyon tra due alture.

"Uccelli" si disse. Piuttosto grossi. Roc o averle.

Ma non volavano come uccelli. Non si scorgeva il movimento delle ali e la loro sagoma era sbagliata.

Erano navi volanti.

«Comandante!» gridò a Gar Hatch e le indicò.

Per un lungo istante, il massiccio corsaro fissò le forme nere, poi si voltò, con un'espressione cupa. «Cinnaminson, scendi sottocoperta e restaci. Porta con te l'altra ragazza. Penderrin, vieni nella cabina, ho bisogno di te.»

Senza aspettare la risposta, cominciò a gridare ordini ai marinai, che passarono subito all'azione. In pochi istanti alzarono tutte le vele a disposizione: un chiaro segnale del fatto che, qualunque cosa stesse per avvicinarsi, il comandante intendeva evitarla con la fuga.

Cinnaminson stava già scendendo sottocoperta, ma Khyber si rifiutò di seguirla. «Io resto sul ponte» dichiarò con fermezza. «Posso dare una mano.»

«Va' sotto» le ordinò Ahren Elessedil. «È un ordine del comandante. Se

avrò bisogno di te, ti chiamerò. Tieniti pronta. Pen, andiamo a vedere cosa succede.»

"Fa' attenzione" dissero gli occhi di Khyber a Pen, mentre scendeva in cabina.

Insieme, Pen e il druido corsero alla garitta del pilota e salirono. Gar Hatch stava regolando i comandi per la nuova disposizione delle vele. Guardò con irritazione Pen e il druido come se fossero loro i responsabili.

«Legatevi ai cavi di sicurezza» ordinò. «Controlla che il tuo sia agganciato, giovane Penderrin. Questa volta non c'è tempo per gli errori.»

Pen si morse la lingua per non ribattere, fece quello che gli veniva detto e si agganciò, poi controllò la solidità degli agganci. Ahren Elessedil lo imitò.

«A volte mi chiedo se valga davvero la pena di fare questi viaggi» brontolava Gar Hatch. Con un cenno della testa, indicò i punti che si avvicinavano. «Sono navi monoposto, fastidiose piccole zanzare. Veloci e molto manovrabili. Le usano i pirati degli Gnomi, e probabilmente si tratta di loro. Vogliono costringerci ad atterrare per portare via tutto quello che abbiamo a bordo. E ci riusciranno, anche, se si avvicineranno. In genere non mi preoccuperei, ma quella tempesta ha fatto alcuni danni alla *Skatelow*. Quando è a posto, è più veloce di loro, ma adesso va a tre quanti del suo normale rendimento e non ho il tempo di ripararla. Per rimetterla in ordine dobbiamo raggiungere il Lazareen.»

«Non possiamo lasciarceli alle spalle?» chiese Ahren.

Gar Hatch scosse la testa. «Non credo. Se riuscissimo ad allontanarci a sufficienza, potrebbero perdere interesse. Se riconoscessero la nave, potrebbero rinunciare. Altrimenti...» Si strinse nelle spalle. «Altrimenti dovremmo ricorrere ad altri sistemi» concluse.

Gridò ai marinai di prepararsi, poi spinse le leve sull'"avanti tutta". La *Skatelow* fremette per l'improvviso accesso di potenza dai tubi radianti e accelerò, salendo di quota nello stesso tempo. Hatch muoveva i comandi con rapidità e precisione, e Pen capì che non era la prima volta che incontrava quei pirati. Ciò nonostante, le navi monoposto si avvicinavano, diventavano più grandi e cominciavano ad assumere una forma precisa. Pen riuscì a vedere gli Gnomi distesi nelle piccole imbarcazioni volanti, le facce arrossate e rinsecchite per il vento e il sole. Con le mani protette da guanti, manovravano le leve che variavano l'assetto dell'unica vela quadra, che poteva essere parzialmente aperta o chiusa per cambiare direzione e velocità. Al momento tutte le vele erano tese per raccogliere la massima

quantità di luce e le piccole monoposto andavano a tutta velocità.

Pen aveva già compreso che la *Skatelow* non aveva alcuna speranza di distanziarle. A causa dell'angolazione dell'attacco e dei danni subiti nella tempesta non poteva sviluppare la velocità necessaria. Le monoposto li avrebbero raggiunti in pochi momenti.

«Pen, ragazzo mio» disse Gar Hatch, con una strana calma. «Pensi di conoscere a sufficienza i comandi per tenere questa rotta e continuare a tutta velocità?»

Il ragazzo si affrettò ad annuire. «Penso di sì.»

«È tutta tua, allora» disse il corsaro, tirandosi indietro. Si rivolse ad Ahren. «Tu mi dai l'impressione di avere combattuto qualche battaglia, nella tua vita» gli disse. «Che esperienza hai delle balestre?»

Si allontanarono dalla cabina di pilotaggio, con i cavi di sicurezza che li seguivano come uno strascico, e attraversarono il ponte fino a raggiungere l'albero maestro. A ciascuno dei due si accostò un marinaio e ogni coppia montò le balestre, prendendole dai vani in cui erano riposte e infilando la base rotante negli appositi fori sul ponte. Pen non aveva mai avuto occasione di vederle all'opera, ma ne comprese subito il funzionamento. Erano grosse balestre montate su un appoggio che permetteva loro di ruotare in ogni direzione. Con un sistema a ruota dentata e a cremagliera si tirava indietro il carrello, contenente un proiettile grosso come un pugno. Quando il carrello era rilasciato, il proiettile veniva scagliato e si sperava che colpisse qualcosa.

Colpire un bersaglio in movimento con una di quelle armi mentre si volava su una nave era virtualmente impossibile, a meno che il bersaglio non fosse molto grosso, nel qual caso era poco probabile che il proiettile riuscisse a causare grandi danni. Ma contro uno sciame di piccole navi monoposto come quelle, le balestre potevano avere un certo effetto. Se mancavi una navicella, potevi sempre colpirne una di quelle vicine.

Avevano appena finito di sistemare le balestre e caricarle, quando la prima monoposto li raggiunse. Le navicelle di per sé erano inutili come armi, troppo piccole e fragili per speronare o disalberare una nave più grossa. L'intenzione degli Gnomi era però quella di tagliare i tubi radianti o le corde, o di fare a pezzi le vele-luce. Per ottenere questo risultato si servivano di lunghi bastoni che portavano legata in cima una lama affilata.

In pochi secondi le navicelle furono dappertutto e si lanciarono contro la *Skatelow* da ogni direzione. Pen tenne la nave sulla rotta, per dare a Gar Hatch e Ahren Elessedil la possibilità di colpire gli avversari. Le balestre

erano già entrate in azione e alcune delle minuscole navi precipitavano, con la vela squarciata o l'albero spezzato; roteavano verso terra come uccelli feriti. Una di esse sbagliò i calcoli o mancò il bersaglio per qualche altro motivo e si schiantò contro la chiglia della *Skatelow*, andando in mille pezzi. Un'altra rimase intrappolata nel cordame della nave più grande e cadde sul ponte; lo gnomo che la pilotava venne afferrato da un marinaio e scagliato fuoribordo.

Ma i danni inflitti dalle navicelle cominciavano a non essere trascurabili. Vari cavi delle vele erano già stati tranciati e un tubo radiante era quasi sul punto di spezzarsi. La vela maestra aveva una decina di tagli, la navicella che s'era impigliata nel cordame aveva spezzato alcuni pennoni. La *Skatelow* volava ancora, ma Pen sentiva l'irregolarità del suo avanzare.

Quando il tubo lesionato finì per spezzarsi, Pen tolse l'energia al suo cristallo e la trasferì agli altri. Ma la nave avanzava a scatti e non rispondeva con scioltezza ai comandi.

«Mantienila in assetto!» gridò furioso Gar Hatch.

Un'altra navicella passò davanti a Pen e la lama in cima al lungo bastone cercò di colpirlo alla testa; il giovane riuscì ad abbassarsi all'ultimo momento. Accortisi che la nave faticava a mantenere la rotta e che l'equipaggio non riusciva a ripararla o a difenderla, i pirati si erano fatti più arditi. Un altro danno a un componente essenziale e la nave non sarebbe più stata in grado di volare. In poco tempo avrebbe perso la capacità di combattere e sarebbe caduta nelle loro mani.

In quel momento erano ormai penetrati da tempo nelle Terre del Nord e volavano in prossimità dell'Acquitrino di Malg, dove la nebbia era così fitta da ridurre la visibilità a poche iarde. Le navicelle che li attaccavano parevano materializzarsi dal nulla, uscivano dalla nebbia e poi vi rientravano e sparivano. Come riuscissero a volare in condizioni simili era incomprensibile a Pen, che faticava a vederle.

«Portala su!» gli gridò Hatch.

Il giovane cercò di obbedire, sollevando la prua in mezzo alla nebbia proprio mentre uno gnomo passava davanti alla nave. La navicella si disintegrò, ma i suoi pezzi rimbalzarono dappertutto, tagliando i cavi di prua e di dritta e staccando la randa. Come reazione, la *Skatelow* scartò di lato e Pen non riuscì più a comandarla. Gar Hatch lasciò la balestra e corse a riprendere i comandi.

In mezzo a quel caos, con la *Skatelow* che iniziava a perdere quota e gli Gnomi che attaccavano come uno sciame di vespe, Ahren Elessedil si al-

lontanò dalla balestra, si portò in mezzo al ponte e levò le braccia al cielo, mentre la sua veste si gonfiava come una vela scura. Per un momento rimase completamente immobile, simile a una statua, gli occhi chiusi, la testa sollevata. La sua espressione era calma e rilassata, come se avesse trovato la pace dentro di sé e si fosse lasciato alle spalle la follia della lotta.

Gar Hatch era salito nella cabina del pilota e aveva tolto i comandi a Pen con un borbottio adirato. Stava azionando leve e manopole, ma quando alzò gli occhi e scorse Ahren Elessedil, si fermò. «Per tutto il sale dei mari e del buonsenso, cosa combina, quello?» chiese.

Il ragazzo scosse la testa. Lo sapeva bene. «Ci salva la vita» rispose.

Dietro di loro, Khyber era salita sul ponte, si teneva al boccaporto per non cadere e gridava allo zio per avvertirlo.

Da tutte le direzioni, gli Gnomi si lanciavano contro il druido, puntando le loro lance per colpirlo, ma per quanto provassero, non riuscivano ad avvicinarsi a lui. La nebbia impediva loro di vedere e folate di vento li allontanavano, un vento sempre più turbinoso e veloce, che prese la forma di un enorme vortice. Tutti si voltarono in quella direzione. A bordo della nave, i Corsari gridarono. Dalle navicelle, gli Gnomi non ebbero il tempo o la forza di farlo, ma nebbia e vento erano divenuti una mortale tromba d'aria, che cercava le navicelle e si chiudeva su di esse.

Ahren Elessedil continuava a tenere sollevate le braccia come per afferrare qualcosa fuori portata. La tromba d'aria e di nebbia continuò a stringersi. Raggiunse le navicelle più lontane e le inghiottì. Fino a un attimo prima erano visibili, lottavano per rimanere in volo, e l'istante successivo erano scomparse. Le altre cercarono di fuggire, disperdendosi in tutte le direzioni per trovare una via di fuga. Alcune puntarono contro la *Skatelow* e Ahren Elessedil, ma non riuscirono ad avvicinarsi. A una a una, vennero catturate dalla tromba d'aria. A una a una sparirono, tutte.

Il druido abbassò le braccia, la nebbia si dissipò, il vento cessò e anche la tromba d'aria scomparve. Nel cielo non si vedeva neppure una navicella. Tutto era tornato come prima dall'attacco, l'aria grigia e nebbiosa, ma tranquilla. La *Skatelow* proseguì la rotta, ferita ma in grado di viaggiare. In lontananza, un raggio di sole si faceva strada in mezzo alle nubi.

Ahren Elessedil tornò alla cabina di pilotaggio e rivolse un cenno a Pen. «Diamo una mano a sgomberare il ponte e a riporre le balestre» disse. Guardò Gar Hatch. «Strani fenomeni meteorologici, vero, da queste parti? Nessuno sarebbe mai disposto a credere che possano succedere cose simili. Un uomo che lo raccontasse verrebbe preso per pazzo.»

Pen sorrise tra sé. Anche il druido sapeva come dare gli avvertimenti. Meglio così, si disse, visto che ormai tutti, a bordo, avevano capito chi era.

19

L'indomani, poco prima del mezzogiorno, la nave arrivò ad Anatcherae, il porto del Lazareen dove affluiva tutto il traffico diretto al Nord, lungo il corridoio compreso tra le montagne Charnal a est e la Lama del Coltello a ovest. Arrivarono a destinazione prima del previsto, grazie a un vento di poppa e a un buon sole che riempivano le vele e grazie al fatto che Gar Hatch era riuscito a completare le riparazioni del tubo danneggiato fin dal tardo pomeriggio del giorno precedente. Fu un volo tranquillo dopo l'incontro con i pirati, senza altri incidenti a rallentarli.

Anatcherae era una vecchia città, costruita da una mescolanza di Troll e di Uomini della Frontiera dopo la Seconda Guerra delle Razze, quando gli Uomini del Sud si erano isolati a meridione del Callahorn, ma in ogni altra regione fiorivano i commerci. All'inizio era un gruppo disordinato di capanne, ma era cresciuta in fretta, fino a divenire il principale porto per i cacciatori di pellicce e i commercianti dell'Anar, del Callahorn e degli altri territori abitati dalle nazioni dei Troll. Era diventata una grande città, ma conservava l'aspetto di una città di frontiera, sulla riva sudovest del lago; gli edifici di legno venivano demoliti e ricostruiti a seconda delle necessità e senza grandi preoccupazioni per la loro capacità di durare. Anche se la città era assai popolata, molti non intendevano rimanervi per il resto della vita, perciò non costruivano pensando al futuro.

La *Skatelow* scese davanti ai moli affacciati sul lago, dove i magazzini e le case sembravano tozze bestie, curve ad abbeverarsi alle acque scure del Lazareen, la bocca aperta per ricevere quanto il lago vi riversava. I moli erano affollati di navi volanti, in maggioranza grossi vascelli da carico e navigli da guerra. Il traffico che lasciava il porto passava per strade fiancheggiate da birrerie, bordelli e taverne di tutti i generi. Le abitazioni e le botteghe erano più all'interno, lontano dal trambusto e dal chiasso dei moli, isolate rispetto alle asprezze della vita del porto.

Pen era salito sul ponte mentre una squadra di uomini del porto rimorchiava la *Skatelow* fino al suo ormeggio e approfittò di quei pochi momenti per osservare la distesa del lago. Sul Lazareen correvano molte leggende. Un'ampia distesa d'acqua grigia, che raramente cambiava colore in qualsiasi stagione e che, a detta di molti, era profonda molte migliaia di

piedi. Si diceva che in alcuni punti scendesse fino all'Aldilà, e che perciò fornisse alle ombre dei morti un passaggio verso il regno dei vivi. A sud e a est, la sua riva scoscesa era chiusa da alte montagne, pareti di pietra che impedivano a quelle anime di allontanarsi. Da canyon e da profondi crepacci affluivano nel lago decine di torrenti alimentati dallo scioglimento dei ghiacciai, alcune migliaia di piedi più in alto, e dai monti scendevano anche correnti d'aria gelida che, incontrando l'aria più calda delle pianure, davano origine alla nebbia che copriva la riva come uno strato di muschio grigio e si protendeva sulle acque del lago come tante mani che intendessero frugarne la superficie.

Fin da quei primi momenti, Pen trovò sgradevole il Lazareen. Gli ricordava troppo la Palude della Nebbia, luogo che si augurava di non dover mai più rivedere.

La *Skatelow* si fermò e i tre corsari scesero ad ancorarla al molo. Quando Gar Hatch risalì e si accostò ad Ahren per parlargli, Pen si fermò ad ascoltare. «Mi occorrono alcuni giorni per le riparazioni, prima di poter proseguire» disse in tono brusco il comandante, stringendosi la cintura per sottolineare il lavoro che li attendeva. «Forse una settimana. Quando la nave potrà ripartire, vi porterò dove volete andare e poi dovrò dirvi addio.»

«Non si era parlato di lasciarci, comandante» obiettò il druido, aggrottando la fronte. «Si era parlato di aspettare il nostro ritorno dalla spedizione.»

«Sì, ma le cose sono cambiate.» Gar Hatch sputò fuori del parapetto. «Ci sono altri che hanno bisogno di me e mi aspettano. La nave mi serve, non posso tenerla ferma. Non mi pagate abbastanza perché possa permettermi di perdere dei vecchi clienti. Stabiliamo un giorno e un luogo, e io tornerò a prendervi. Parola di comandante.»

«Non sappiamo quanto durerà la spedizione» osservò il principe degli Elfi. «Possiamo aumentare il compenso, se si tratta solo di denaro.»

Il corsaro scosse la testa. «Spiacente, amico, ma non è questione di denaro.»

Ahren Elessedil sorrise. «Gar Hatch, tu sei un corsaro, e per voi è sempre questione di denaro.»

Il comandante rise e lanciò un'occhiata a Pen. «Hai sentito, vero, giovane Penderrin? Ecco un uomo che sa come gira il mondo. E non ha torto. Tutto gira sempre attorno al denaro, in un modo o nell'altro.» Tornò a guardare il druido. «Comunque, non posso rimanere fermo per tanto tempo. Potreste non tornare più indietro dal luogo dove volete andare. Ho già

visto altre volte spedizioni come la vostra, e l'esperienza è stata spesso negativa. Perciò vi sbarco e poi me ne vado per i fatti miei.»

Il druido annuì. «Potrei trovare un'altra nave e chiudere qui il nostro accordo, comandante Hatch. Ne avrei tutti i diritti.»

«Puoi provare» corresse il comandante. «Ma non troveresti nessuno che conosca come me la regione. E nessuno che possa volare con la nebbia e di notte come faccio io. E soprattutto, nessuno che sappia tenere la bocca chiusa su voi e sulla vostra spedizione. Ti conviene pensare a questo particolare.»

«Ma posso fidarmi di te? Mi accorgo di avere seri dubbi.»

Gar Hatch sorrise e gli rivolse un leggero inchino. «Lascia da parte i dubbi. La mia parola vale ancora.»

L'ironia della frase non sfuggì certamente al druido, che preferì fingere di non notarla. «Tre giorni, comandante Hatch. È il massimo che posso concederti per le riparazioni. Il quarto giorno ripartiamo. Alloggeremo in qualche locanda e poi faremo ritorno. Non insisterò perché ci aspetti, se hai deciso di non farlo. Ma non accetterò altri cambiamenti e mi aspetto che tu tenga a freno la lingua dei tuoi marinai. Non deludermi.»

Scese nella sua cabina per andare a prendere Tagwen. Khyber era già sul molo e si guardava attorno con curiosità.

Pen sentì che Gar Hatch lo fissava e si girò a fissarlo a sua volta, senza abbassare gli occhi. Infine il comandante rise. «Sei stato una vera rivelazione per me, Penderrin. Un tesoro imprevisto.»

«Posso salutare Cinnaminson?» chiese il ragazzo.

Non la vedeva dall'attacco di pirati. Gar Hatch l'aveva chiusa in cabina, non l'aveva lasciata salire sul ponte neppure quella notte, e aveva detto ai passeggeri che era indisposta. Varie volte Pen aveva pensato di scendere a controllare, ma ogni volta che stava per decidersi aveva scoperto di essere osservato da Gar Hatch.

Era la sua ultima possibilità finché non fossero risaliti a bordo, tre giorni più tardi, e in tre giorni poteva succedere qualsiasi cosa. Hatch poteva promettere di aspettarli, ma non era detto che mantenesse la promessa.

Il comandante sorrise. «Meglio di no, ragazzo mio. La sua malattia potrebbe essere contagiosa. Non vorrei che ti venisse la febbre mentre aspetti di ripartire. Tuo zio è già abbastanza irritato con me. La saluterai quando tornerai a bordo.»

"Non la rivedrò più" pensò subito Pen. Ma non poteva insistere senza rischiare uno scontro con il comandante e non voleva procurare guai ai

compagni.

Si voltò senza fare parola, si mise in spalla lo zaino e scese lungo la scaletta. Era a metà strada quando si sentì chiamare.

«Pen, aspetta!»

Cinnaminson si affacciò dal parapetto; i suoi occhi ciechi fissavano un punto vicino a lui. Il giovane risalì di qualche scalino e si fermò quando scorse sullo sfondo Gar Hatch, che lo fissava con ira.

«Oggi mi sento un po' meglio, Pen» disse la giovane, salutandolo con la mano e rivolgendogli un pallido sorriso. «Volevo salutarti.» Poi aggiunse, a bassa voce, in modo che potesse sentire soltanto lui: «Vieni questa notte».

Si voltò subito e si diresse verso il padre, che la prese per un braccio e la portò di nuovo sottocoperta, senza degnare Pen di un'occhiata. Il ragazzo attese che lasciassero il ponte, poi scese a terra col cuore in gola.

I quattro compagni si avviarono verso il centro della città, Ahren Elsseedil in testa, mescolandosi con la folla, per cercare una locanda dove alloggiare per tre giorni. Pen riusciva a malapena a concentrarsi su quello che faceva, perché pensava a Cinnaminson e alle parole che gli aveva sussurrato: "Vieni questa notte". Era come ubriacato da esse, aveva la testa leggera all'idea di quello che significavano, e si sentiva raggelare alla prospettiva del pericolo che potevano nascondere. Non aveva paura, comunque. Non aveva mai paura, quando si trattava di lei. Sapeva che sebbene l'incontro fosse segreto, metteva a repentaglio, oltre alla propria sicurezza, anche il successo della loro missione, ma il desiderio era più forte di lui: doveva andare dalla ragazza.

Impiegarono quasi un'ora per trovare il tipo di locanda che Ahren aveva in mente: piccola ma costosa, lontana dalle strade di maggior passaggio e più pulita di quelle del porto, frequentata da viaggiatori e mercanti e non da marinai. Si chiamava Al Pescatore Bugiardo, occupava un edificio d'angolo, affacciato su una piccola piazza, ed era circondata da una veranda sui due lati. Un'ampia doppia porta dava accesso alla sala comune, dove i clienti trattavano i loro affari e bevevano birra. Gran parte dello spazio era occupato dai tavolini e da un lungo bancone di mescita. Le finestre erano ingentilite da vasi di fiori e altri vasi erano appesi nella veranda, e i loro colori vivaci illuminavano la facciata di assi di legno.

Ahren disse ai compagni di attenderlo nella veranda mentre andava a fissare le camere. Meglio non farsi vedere insieme, per evitare che qualcu-

no si ricordasse di loro nel sentire che i Druidi cercavano quattro persone. Khyber aveva tagliato i capelli a Pen e gli aveva avvolto la testa in una sciarpa, perciò nessuno di loro richiamava l'attenzione, ma era inutile correre rischi. Coloro che aspiravano alla taglia offerta dai Druidi si guardavano certamente attorno con attenzione.

L'elfo tornò poco più tardi, con le chiavi delle camere. Si recarono in sala da pranzo e si sedettero a un tavolo in fondo, in attesa di essere serviti. Mentre sorseggiavano un bicchiere di birra fresca, esaminarono la loro situazione.

«Hatch sa chi sono» disse Ahren studiando la sala, che in quel momento era quasi vuota. «O almeno sa che cosa sono. Può darsi che non sappia ancora il mio nome, ma è assai probabile che lo scopra. E se non lui, uno dei marinai. Tutti faranno qualche domanda in giro, parleranno con altri Corsari.»

«Può darsi di no» intervenne Pen, speranzoso. «Dovresti essere riuscito a spaventarlo.»

Ahren sorrise. «Poco probabile. Non un uomo come Hatch. Se scoprirà chi siamo, cercherà il modo di trarne vantaggio. È nella sua natura. Perciò dobbiamo fare molta attenzione, finché non saremo di nuovo a bordo. Per questo non gli ho detto dove poteva trovarci. Non deve saperlo. Così, anche se ci tradisse, i nostri nemici avranno ancora il compito di trovarci. E non sarà facile, in una città grande come questa.»

«Dovremmo lasciarlo adesso e andarcene senza di lui» disse Tagwen, adirato, fissando il suo boccale di birra. «Così non dovremo più preoccuparci di lui.»

«Ma dovremo preoccuparci di arrivare alla nostra destinazione» rispose Ahren. «Neanch'io mi fido di lui, ma aveva ragione, quando mi ha fatto presente la difficoltà di trovare un'altra nave disposta a portarci nelle montagne Charnal. Inoltre, se ci mettessimo a cercarla, rischieremmo di tradirci. Di' quello che vuoi, ma Hatch è competente nel suo lavoro. Ha fama di raggiungere i luoghi più pericolosi e di saper tornare indietro senza danni. Ed è proprio quanto serve a noi. Penso che ci convenga rimanere con lui.»

«Uno di noi potrebbe sorvegliare la *Skatelow* e vedere chi va e viene» suggerì Khyber.

Lo zio scosse la testa. «Troppo rischioso e troppo lungo. Inoltre, uno qualsiasi di loro potrebbe tradirci. Non possiamo sorvegliarli tutti. Meglio tenerci nascosti e aspettare la fine delle riparazioni. Andrò da Hatch tutti i giorni per vedere a che punto sono. Se mi mentirà, me ne accorgerò. Voi

rimarrete qui, nella locanda, senza farvi vedere. Nessuno si allontanerà senza permesso finché non sarà il momento di ripartire. D'accordo?»

Tutti diedero il loro assenso, ma Pen sapeva già che avrebbe infranto la promessa.

Attese che scendesse la notte e che Tagwen fosse addormentato prima di scivolare via da sotto le coperte. Attraversò a piedi nudi la stanza, con gli stivali in mano, e uscì senza fare rumore. Invece di lasciare la locanda dalla porta principale, andò sul retro e prese la scala che portava direttamente in strada. Avvolto nel mantello e con la testa nascosta dal cappuccio, si diresse a passo veloce verso il porto. La notte era serena, l'aria tagliente per il freddo calato dopo il tramonto, il cielo pieno di stelle. Era quasi mezzanotte, ma le strade erano ancora affollate di gente che andava e veniva dalle birrerie e dai bordelli: la notte era appena cominciata. Molti erano marinai di tutte le regioni vicine e lontane, un misto di gente di passaggio. Nessuno lo guardò. Nessuno gli rivolse la parola.

Correva un rischio, lo sapeva, e forse metteva in pericolo l'intera missione, ma non provava né euforia né tristezza, non aveva sensi di colpa o di soddisfazione. Non sono cose cui pensa un ragazzo che si crede innamorato. Gli importava solo che lei lo aspettava, e il pensiero di Cinnaminson allontanava dalla sua mente ogni altra considerazione: era un'eccitazione che gli dava decisione e coraggio, e un senso di invulnerabilità. Qualunque cosa succedesse, era in grado di affrontarla. Era una certezza assoluta e non si soffermò a chiedersi se si sbagliava. Quella notte, nel suo cuore non c'era posto per il pensiero razionale.

Arrivò ai moli e si diresse verso l'ormeggio della *Skatelow*. Erano arrivate nuove navi, alcune più grandi di qualsiasi altra da lui vista. Mentre camminava, si guardò attorno con attenzione, alla ricerca della *Galaphile*, ma non la vide. Né vide Terek Molt o altri Druidi. Intorno a lui c'erano solo facchini occupati a caricare o scaricare navi, un lavoro che continuava senza interruzione, giorno e notte.

Quando arrivò alla *Skatelow*, si ritirò nell'ombra di un magazzino, dirimpetto alla nave, lontano dalla luce. A bordo non si scorgeva segno di vita. Anche le lampade di segnalazione a poppa e prua erano spente e la scaletta era stata ritirata sul ponte, come a scoraggiare eventuali visitatori. A poca distanza altre navi, anch'esse completamente oscurate, si libravano a qualche palmo dal terreno, come uccelli addormentati in attesa dell'alba per spiccare il volo.

Pen scivolò lungo la facciata del magazzino fino a portarsi ai margini della zona illuminata dalla lanterna posta al di sopra della porta. Per qualche istante, incerto sul da farsi, continuò a osservare la nave alla ricerca di segni di vita.

Poi scorse Cinnaminson. Comparve all'improvviso e gli fece segno di avvicinarsi: in qualche modo sapeva della sua presenza. Pen, con il cuore in gola, decise di rischiare. Uscì dall'ombra, attraversò il tratto di molo fino alla chiglia e si fermò sotto il punto della fiancata dove aveva visto la ragazza. «Cinnaminson» chiamò a bassa voce.

Alla luce della luna, vide che abbassava la testa verso di lui. I suoi capelli scintillavano. «Aspetta» bisbigliò. Andò a prendere la scala di corda e la lanciò a Pen. «Sali. Sono tutti in città, a bere in qualche taverna, non torneranno prima dell'alba. Siamo soli.»

Fece come gli diceva, salì per la scaletta e scavalcò il parapetto. Si fermò davanti a lei e Cinnaminson gli prese le mani. «Ero certa che saresti venuto» gli disse.

«Non riuscivo a stare lontano da te.»

Lei gli lasciò le mani per andare a prendere la scaletta e issarla a bordo. «Sediamoci qui, lontano dalla luce» disse a Pen. «Se arrivano, hanno bisogno di me per la scaletta. Mentre salgono, tu puoi scendere dall'altro lato.»

Lo portò dietro la garitta del pilota, dove il buio era più fitto, e si sedettero l'uno accanto all'altra, con la schiena appoggiata al parapetto. Cinnaminson lo cercò con il suo sguardo cieco. «Questa notte non dobbiamo dirci bugie» gli sussurrò. «Dobbiamo dirci solo la verità.»

«Certo» rispose Pen. «Chi comincia?»

«Io. Sono stata io a proporlo.» Si accostò di più a lui. «Mio padre sa chi siete, Penderrin Ohmsford. Ha capito che Ahren Elessedil era un druido dopo avergli visto usare la magia durante l'attacco degli Gnomi, e chiedendo, giù al porto, ha saputo anche il resto. Non vi ha traditi e non ha detto a nessuno che siete i passeggeri della *Skatelow*, ma lo sa.» Aveva un'espressione incerta e preoccupata, sollevava il mento come se temesse di essere colpita.

Pen le accarezzò la guancia. «Ahren prevedeva che potesse succedere. Perciò non è una notizia che mi coglie di sorpresa. Ma ha dovuto rivelare la sua identità per salvarci.»

«Mio padre lo sa e non dimentica questo genere di favori. Non credo che intenda farvi del male, ma non sempre riesco a capire come la pensa.» Prese di nuovo le mani di Pen. «Mi dici dove siete alloggiati? In modo da po-

tervi avvertire se c'è pericolo?»

Pen esitò. Aveva l'ordine di non dirlo, a nessun costo. Aveva promesso di tenerlo segreto. E adesso Cinnaminson gli chiedeva di mancare alla sua parola. Il momento era terribile, e Pen prese d'impulso la decisione. «Siamo al Pescatore Bugiardo a mezzo miglio dal porto.» Le strinse le dita. «Ma come puoi trovarci, se fosse necessario? Dovresti chiedere a qualcuno, e sarebbe troppo pericoloso.»

Lei sorrise. «Lascia che ti dica un'altra verità, Penderrin. Posso raggiungerti in qualsiasi momento perché anche se sono cieca, posso vedere con la mente. Sono sempre stata in grado di farlo. Sono nata così, con un genere di vista diverso. Viaggio con mio padre perché riesco a vedere meglio di lui nel buio e nella nebbia, col brutto tempo, con ogni tipo di tempeste. Posso guidare la nave vedendo con la mente quello che lui non riesce a vedere con gli occhi. Per questo può andare in luoghi dove gli altri non vanno, dall'altra parte del Lazareen, negli Slag, regioni sempre ammantate da una coltre di nubi. È come un dipinto che mi compare nella mente e contiene tutto ciò che mi circonda. Non funziona molto bene di giorno, anche se riesco a vedere quanto basta per muovermi. Ma di notte ci vedo in modo chiaro e preciso. Mio padre all'inizio non lo sapeva. Quando è morta la mamma, ha preferito portarmi in viaggio con lui per non lasciarmi con i parenti materni. Non ha mai avuto molta simpatia per loro, e viceversa. Portarmi in viaggio con lui era più semplice che trovare una persona fidata che si prendesse cura di me. Ero ancora molto piccola. Pensavo che fosse l'occasione per dimostrargli la mia utilità. Volevo che mi amasse e non mi affidasse ad altri. Così gli ho fatto vedere che riuscivo a leggere il cielo quando nessun altro ne era in grado. Comprese allora la mia dote e cominciò a servirsi di me come navigatore. Io glielo lasciavo fare perché mi dava sicurezza. Gli ero utile, e pensavo che in questo modo avrebbe sempre voluto tenermi con sé.»

S'interruppe per qualche istante, poi riprese: «Mio padre vuole che nessuno lo sappia, solo i due marinai, e sono nostri cugini. Tutt'e due hanno giurato di mantenere il segreto. È molto protettivo nei miei riguardi, io sono sua figlia e tutta la sua famiglia. Ma sono anche il suo portafortuna. A volte la differenza non è chiara. Penso che mi voglia bene, ma non sa che cosa significa veramente voler bene».

Sollevò le braccia e prese tra le mani la faccia di Pen. «Ecco tutto. Ti ho fatto un dono. Una verità che non ho mai detto a nessuno.»

Lui le prese le mani e le strinse con dolcezza. «L'hai tenuto per te stessa

per tanto tempo. Perché lo dici adesso? Perché disobbedisci a tuo padre? Anche se non me l'avessi detto, per me non sarebbe cambiato nulla.»

Cinnaminson staccò le mani dalle sue e si accarezzò i capelli e il viso con dita leggere come piccole ali. «Sono stanca di non poterne parlare con nessuno. Non parlarne è come fingere di essere una persona diversa da quella che sono realmente. Cercavo qualcuno cui dirlo e ho scelto te perché penso che siamo uguali. Tutt'e due abbiamo dei segreti.»

«È proprio come dici» rispose Pen. Appoggiò la schiena al parapetto. «Adesso è il mio turno di rivelarti un segreto. Non so da dove iniziare, ne ho diversi. Sai chi sono, ma non perché sono qui.»

«Posso tentare di indovinare» rispose lei. «L'Ard Rhys è tua zia. Siete qui per causa sua. Ma i Druidi dicono che sei in pericolo. Dicono che quello che è successo a lei potrebbe succedere anche a te se non ti trovano e ti portano da loro. È vero?»

Pen scosse la testa. «Sono in pericolo, ma soprattutto per causa loro. Alcuni Druidi sono responsabili della sua sparizione. Se mi trovano, corro il rischio di finire come lei. Sono riuscito a sfuggire loro, quando sono venuti a cercarmi a Patch Run. Perciò, ora siamo in fuga.»

«Vai a cercare i tuoi genitori?»

«Vado a cercare mia zia. È una cosa complicata.» Respirò a fondo. «Ci siamo promessi di dire la verità. Perciò lascia che te ne dica una. Tu hai una sorta di magia che non ha nessun altro. Lo stesso vale per me. Come te, sono nato con quella dote. Forse fa parte della magia ereditata da mio padre e passata per tante generazioni della famiglia degli Ohmsford. Ma la mia è diversa dalla sua.» Fece una pausa, cercando il modo di spiegarsi. «Posso capire quello che le piante e gli animali sentono e pensano. Non è che parlino con me, per dire come stanno le cose, ma riesco a comunicare. Mi parlano con i loro suoni e i loro movimenti. Per esempio, so se hanno paura o se sono in collera e che cosa li spinge a esserlo.»

«Allora» commentò Cinnaminson «la tua dote non è molto diversa dalla mia. Anche tu vedi cose che gli altri non vedono e le vedi senza usare gli occhi. Siamo simili, non ti pare?»

Pen si piegò verso di lei. «A parte il fatto che io sono libero e tu no. Come stanno le cose, Cinnaminson? Potresti lasciare tuo padre, se lo volessi? Potresti andare in un altro luogo e avere una vita diversa?»

Era una domanda impulsiva e Pen fu il primo a stupirsi di averla espressa. Peggio ancora, non aveva nulla da offrirle, salvo qualche parola di incoraggiamento, se lei gli avesse risposto di sì. Come aiutarla, vista la si-

tuazione in cui lui stesso si trovava? Non poteva portarla con sé, nel luogo dove stava andando. E non poteva offrirle aiuto, dato che Ahren era così deciso a non inimicarsi Gar Hatch.

Lei rise piano. «Che domanda indiscreta, Penderrin Ohmsford. Che cosa dovrei fare? Lasciare mio padre e fuggire con te? Una ragazza cieca e un ragazzo braccato?»

«È una sciocchezza» ammise Pen. «Non dovevo chiederlo.»

«Perché no?» insistette lei, sorprendendolo. «Mi vuoi bene?»

«Non hai bisogno di chiederlo.»

«Allora deve anche importarti di me, ed è giusto che tu voglia una risposta. Sono contenta che tu me l'abbia chiesto. Sì, certo, vorrei una vita diversa. Ho cercato il modo. Ma tu sei il primo cui ne ho parlato. Sei il primo che me l'ha chiesto.»

Pen fissò la sua faccia, i lineamenti delicati, il sorriso che le increspava le labbra, gli strani occhi vuoti. Ciò che provava per lei in quel momento andava al di là dell'amore. Poteva dire di amarla, ma non conosceva molto dell'amore perciò l'affermazione non aveva un grande significato. Per lui era solo una parola, Pen era solo un ragazzo. Ma quell'altro sentimento, quello che era qualcosa di più dell'amore, riusciva a scavalcare interi mondi. Parlava di comunicazione e condivisione, di confidenze e verità come quelle che si erano appena scambiati. Prometteva brevi momenti indimenticabili e momenti importanti che potevano cambiare due vite.

Cosa poteva darle per farglielo capire? Cercò una risposta, perso in un mare di emozioni confuse. Cinnaminson gli aveva di nuovo preso le mani e con la punta delle dita tracciava piccoli cerchi sulla sua pelle. Non parlava: aspettava che Pen parlasse per primo.

«Se dovessi decidere di lasciare tuo padre, ti aiuterei» le disse infine. «Se volessi venire via con me, ti porterei. Non so come potrebbe succedere, ma so che troverei il modo.»

Lei abbassò la testa quanto bastava a nascondere nell'ombra l'espressione del viso. «E verresti a cercarmi ovunque io fossi, Pen? È una domanda molto ardita, ma te la faccio lo stesso. Verresti a cercarmi?»

«Dovunque sarai, ogni volta che avrai bisogno di me» le sussurrò il giovane.

Lei sorrise e alzò di nuovo il viso alla luce. «Mi basta sapere questo.» Sollevò la testa verso il cielo stellato. «Ma ora basta farci promesse e rivelarci verità. Restiamo qui seduti insieme per un poco, e ascoltiamo la voce della notte.» E così fecero, seduti l'uno a fianco dell'altra, senza parlare,

con le mani in grembo e le spalle e i fianchi che si sfioravano. I rumori del porto arrivavano fino a loro di tanto in tanto, come se anch'essi avessero rallentato il ritmo, brevi intrusioni di un luogo che pareva infinitamente lontano. Presto la notte divenne più fredda e Pen avvolse se stesso e Cinnaminson nel mantello, abbracciandola per riscaldarla e per sentire contro di sé la sua figura minuta.

Dopo qualche tempo, lei accostò il viso al suo e lo baciò sulla guancia. «Adesso devi andare. Comincia a fare tardi. Torna alla tua locanda e dormi.» Lo baciò di nuovo. «Vieni anche domani, se puoi. Ti aspetterò.»

Pen si alzò e si diresse con lei verso la scaletta, guardando con attenzione il molo per controllare se i Corsari si avvicinavano. Ma quella parte del porto era vuota, adesso. Cinnaminson abbassò la scaletta e Pen scese. La guardò ancora per qualche istante, mentre lei la ritirava, poi si allontanò lungo i moli.

"Cinnaminson" pensava.

Da quel momento, lo sapeva, la sua vita non sarebbe più stata la stessa.

20

Grianne Ohmsford si svegliò in una mattinata così grigia e deprimente che pareva uscita dalle paludose profondità dell'Acquitrino di Malg, un'apparizione venuta a perlustrare lo sventurato Jarka Ruus. Sembrava viva e affamata. Con una forma e un pensiero. Il suo respiro puzzava di acqua fetida e irritava la pelle sfiorandola con le sue dita sporche e insistenti. Le nubi che formavano i suoi capelli erano così basse nel cielo da essere indistinguibili dalla barba di nebbia che si arricciava attorno alla sua faccia sfilacciata. Ogni suo connotato parlava di pericoli nascosti e di anime perdute. In presenza di quell'apparizione, il battito del cuore accelerava per l'inquietante, sicura certezza che la morte, quando giungeva, era rapida e inattesa.

L'Ard Rhys era anchilosata per avere dormito sui rami del grande albero: aveva il corpo rigido e dolorante. Aveva dormito, anche se non capiva come aveva fatto, e non era caduta da quella sorta di trespolo, come aveva temuto la sera precedente. Quando scese dall'albero in mezzo a una bruma che avrebbe scoraggiato il più intrepido degli uccelli marini, notò le orme che attraversavano in tutte le direzioni il terreno sotto l'albero e capì che era stata fortunata ad avere superato la notte con un semplice indolenzimento dei muscoli. Weka Dart aveva avuto ragione ad avvertirla di non

dormire per terra.

Si guardò attorno, cercando in mezzo alla nebbia e alla penombra qualche segno del piccolo e infido Ulk Bog, convinta che fosse tornato nel corso della notte, anche se nel lasciarla era infuriato con lei. Dopotutto, aveva fatto molti sforzi per convincerla a prenderlo come compagno di viaggio e le riusciva difficile credere che rinunciasse a tutto perché si sentiva offeso. Non sembrava tipo da permettere agli insulti di interferire con le ambizioni. Non sapeva ancora cosa voleva da lei, sapeva solo che voleva qualcosa. Ma non c'era segno di lui, perciò prese atto del fatto che, dopotutto, se n'era andato per la sua strada.

Meglio così, si disse.

Lei però non conosceva la regione, e questo era uno svantaggio. Sapeva in linea di massima dove andare, visto che il Divieto rispecchiava le Quattro Terre. Poteva valutare la direzione del Perno dell'Ade riferendosi al suo mondo, ma la nebbia la confondeva e le differenze della conformazione del terreno ingannavano il suo senso dell'orientamento. Peggio ancora, rischiava di incontrare i mostri del Divieto senza sapere che cosa fossero. Almeno Weka Dart conosceva le creature da cui bisognava guardarsi.

Ma ormai era fatta. E non poteva rimediare alla mancanza di acqua e cibo, avrebbe dovuto procurarseli mentre viaggiava, augurandosi di saper riconoscere il cibo quando lo incontrava. L'acqua era forse un problema minore, ma in quel momento non poteva dare nulla per certo.

Si massaggiò le braccia doloranti e si diede un'occhiata. Era sporca e lacera, un disastro. La camicia era a brandelli e dagli strappi si scorgeva la sua pelle bianca in un modo che le piaceva poco. Si strinse nella camicia da notte lacera e si disse che doveva trovare in fretta qualcosa da indossare, altrimenti sarebbe stata non solo perduta e affamata, ma anche nuda. E per finire, non poteva fare molta strada senza un paio di stivali. Aveva già i piedi graffiati e gonfi e non era neppure arrivata alla salita rocciosa che portava al Perno dell'Ade.

"Quando troverò chi mi ha combinato questo scherzo..." pensò.

Stava per mettersi in cammino quando scorse un movimento tra i cespugli di fronte a lei e Weka Dart, tutto arruffato, arrivò tenendo tra le braccia un pacco avvolto in una tela. La vide e si fermò; le rivolse un largo sorriso che mostrò tutti i suoi denti.

«Ah, Grianne degli Alberi» disse. «Dormito bene, spero. Non mi sembri così malridotta, dopo avere passato la notte su un ramo. Hai visto tutte queste impronte?» Le indicò con un cenno della testa. «Adesso capisci co-

sa volevo dirti.»

Grianne lo fissò senza rispondere, indecisa se essere lieta o no di riaverlo con sé.

L'Ulk Bog aggrottò con delusione la faccia astuta. «Non guardarmi così! Dovresti essere lieta di vedermi. Quanta strada credi di poter fare senza di me? Non sai nulla di questa parte del mondo, lo si vede subito. Hai bisogno di me come guida.»

«Pensavo che avessi chiuso con me» disse lei.

L'ometto si strinse nelle spalle. «Ho cambiato idea, ho deciso di perdonarti. Dopotutto, hai il diritto di conoscermi, e così hai fatto quello che fanno gli Straken e hai usato la magia su di me. Non è diverso da quello che farebbe chiunque altro abituato a questo. Ecco qui, ti ho portato qualche vestito.»

Si avvicinò e lasciò cadere a terra l'involto. Grianne si chinò e lo aprì trovando stivali di cuoio, una comoda camicia di cotone, calzoni, cintura e coltello, e un ampio mantello in cui era avvolto il tutto. Gli abiti erano in buone condizioni e di taglia pressoché uguale alla sua. Non aveva idea di dove li avesse presi e preferiva non saperlo.

«Indossali» la invitò.

«Girati» rispose lei.

Era una sciocchezza, dato che un Ulk Bog non poteva provare alcun interesse per lei, ma Grianne voleva ribadire la propria autorità prima che Weka Dart si facesse delle strane idee su chi era il capo. Se voleva fare con lei il resto del viaggio, come pareva, doveva chiarire subito la natura del loro rapporto.

Si tolse la camicia da notte e indossò gli abiti. L'Ulk Bog le voltava la schiena e guardava gli alberi, ma pareva sulle spine. «Voglio sapere perché insisti a venire con me» gli disse Grianne. «E non raccontarmi che vuoi fare la buona azione di aiutare uno straniero a trovare la strada.»

L'ometto alzò le mani al cielo. «Possibile che non si possa farti un favore senza venire sottoposti a un interrogatorio?»

«Nel tuo caso, no. Non mi sembri il tipo che fa dei favori senza aspettarsi un guadagno. Perciò, cerchiamo di essere onesti. Che cosa vuoi da me? Forse è una cosa che posso darti senza preoccupazione, se mi porti dove devo andare.» Terminò di abbottonarsi la camicia. «Adesso puoi girarti.»

Lui si girò, con un'espressione offesa e afflitta. «Pensavo che gli Straken riuscissero a leggere nel pensiero. Perché non usi la tua magia per sapere cosa voglio?»

Lei non rispose e si limitò ad attendere con pazienza. L'Ulk Bog fece una smorfia. «La ragione la sai già. Però non prestavi attenzione quando te l'ho detta. Troppo occupata a pensare a te stessa, sospetto.»

«Allora ripetila.»

Weka Dart fece un'altra smorfia, ancora più esagerata. «Ho avuto da ridire con la mia tribù. Sono dovuto fuggire per salvarmi. Può darsi che mi diano ancora la caccia. Da solo, non posso difendermi bene da molte creature del Jarka Ruus. Però so trovare la strada e di solito riesco anche a evitarle. Perciò ho pensato che potevamo aiutarci a vicenda.» Incrociò le braccia con aria di sfida. «Sei soddisfatta adesso, Grianne dalla mente curiosa e dalle infinite domande?»

Cominciava a diventare piuttosto insolente, ma lei lasciò perdere. «Sono soddisfatta. Per il momento. Ma in futuro dovrai dirmi la verità sulle tue motivazioni e i tuoi progetti, piccolo sorcio, altrimenti ti faccio mangiare dalle creature che cerchi di evitare. Le sorprese non mi piacciono. Voglio sapere cosa pensi. Nessun progetto segreto, o l'accordo non è più valido.»

«Allora accetti di viaggiare insieme?» chiese l'ometto. Pareva compiaciuto. «Mi proteggerai?» Si corresse subito: «Ci proteggeremo a vicenda?».

«Mettiamoci in cammino» disse Grianne, e gli girò le spalle.

Camminarono per tutto il giorno verso est sotto la Catena del Drago e attraverso la pianura e le basse colline del Pashanon. Il cielo rimase grigio e nebbioso, il sole era una macchia più chiara sopra di loro, il mondo che attraversavano era composto di foschia e di ombre. L'aria fresca e umida era assai sgradevole e Grianne si rallegrò di avere gli abiti portati da Weka Dart. La pianura e le alture erano coperte di una patina umida che non evaporava mai del tutto, ma il terreno rimaneva brullo e privo di vita. L'assenza di uccelli e di piccoli animali comunicava una sensazione di paura, e perfino gli insetti parevano essere solo del tipo che ronza e punge. L'erba era spessa e dura, con punte seghettate e taglienti, di colore verde slavato e grigio sporco. Gli alberi erano piccoli e con i rami nodosi, sotto la Catena del Drago, e molti erano poco più che scheletri. Le acque dei ruscelli e dei laghetti erano stagnanti e piene di alghe. Dovunque andasse, dovunque guardasse, il mondo sembrava malato e morente.

Eppure lo Jarka Ruus sopravviveva da migliaia di anni. Grianne cercò di immaginare un'intera vita in quel mondo, ma non ci riuscì. Era già spaventosa l'idea di esservi intrappolati per un certo tempo. Se non fosse stata si-

cura di trovare una via d'uscita, sarebbe impazzita. Ma la sua fiducia nella certezza di uscire era incrollabile. Coloro che l'avevano mandata laggiù avevano commesso un errore nel lasciarla in vita. Forse pensavano di essersi sbarazzati di lei, ma si sbagliavano.

Il suo pensiero correva spesso alla causa del suo esilio. Non poteva sapere chi l'avesse trasportata laggiù, ma alcuni nomi le sembravano molto plausibili. Non capiva però perché non si fossero limitati a ucciderla, e così farla finita. Era quello che avrebbe fatto lei quando era la Strega di Ilse. Lasciare in vita un nemico pericoloso che in seguito può venire a cercarti, per quanto difficile sia il compito, comportava sempre dei rischi. Perché l'avevano lasciata in vita? Ucciderla non sembrava più difficile che spedirla nel Divieto. Faceva nascere in lei il sospetto che ci fosse un altro piano, un motivo ben preciso per risparmiarle la vita ma farla prigioniera. E le faceva pensare al tipo di potere che l'aveva portata laggiù. Nessuno druido l'aveva mai posseduto. Era superiore a qualunque potere esistente nel suo mondo.

Un potere, Grianne cominciava a pensare, che probabilmente veniva dal Divieto stesso.

Le riflessioni la tennero occupata per gran parte del viaggio. Weka Dart continuava a correre da una parte all'altra, s'infilava nei sentieri laterali, di tanto in tanto saliva sugli alberi e sulle rocce ed era sempre in movimento. Per fortuna, si disse lei, non parlava molto, perché era impegnato a controllare la presenza di creature minacciose.

Ce n'erano molte e ne incontrarono una buona parte nel corso del viaggio. Orchi e giganti attraversavano rumorosamente la prateria, mastodonti senza cervello, dalla vista corta e con un pensiero fisso, possenti spalle curve e braccia ciondoloni. Nel cielo volavano le arpie, megere alate che gridavano e sputavano veleno, tra loro e su tutto ciò che incontravano. Sopra di loro passarono molti draghi, in gran parte più piccoli dei dracha. Da lontano scorsero anche varie forme di creature di Faerie, soprattutto coboldi, che parevano vivere in grande numero nella regione.

Una volta scorsero un villaggio di gormie, in lontananza, un mucchio di capanne di fango e paglia accalcate sul fianco di una collina, simili a grotte. Il villaggio era protetto da mura e dal terreno spuntavano minacciose file di pali appuntiti. Le gormie, creature esili dal muso di volpe, si muovevano come ombre all'interno del recinto.

«Che cosa può spaventare un intero villaggio di quei piccoli orrori?» chiese Grianne a Weka Dart.

L'Ulk Bog rise e disse, con la sua voce aspra: «Aspetta e vedrai».

Lei fece come le veniva detto e poche ore più tardi ebbe la risposta. Avevano appena superato un'altura e guardavano una valle che si stendeva a est, quando Weka Dart si girò di scatto su se stesso e sussurrò: «A terra!». Lei obbedì subito, e si appiattì contro il terreno e l'erba pungente che cresceva dappertutto.

Era senza fiato per la sorpresa. L'Ulk Bog, disteso accanto a lei, strisciò un po' più avanti per vedere qualcosa che lei non riusciva a scorgere.

«Guarda» bisbigliò, senza girare la testa.

Lei osservò la valle e attese. I minuti passavano e non succedeva nulla. Poi un orco di dimensioni mostruose comparve nella valle, con la schiena curva e un'enorme clava sulla spalla. Era ancora giovane, capì Grianne vedendo il pelo nero che gli copriva le spalle e parte della schiena, e la pelle spessa ancora lucida e priva di verruche. Muoveva la testa da una parte all'altra e agitava la mano nell'aria come per allontanare le mosche. Ma in quella zona non ce n'erano.

«Che cosa fa?» sussurrò.

A Weka Dart brillavano gli occhi. «Ascolta.»

Grianne tese l'orecchio e allora lo udì anche lei: un suono acuto, che saliva e scendeva e pareva giungere da tutte le parti. Dava chiaramente fastidio all'orco, che brontolava per l'irritazione e sollevava la testa per cercare l'origine del suono. Il fischio divenne sempre più stridulo, fino a trasformarsi in un gemito che penetrava fino alle ossa, aspro e doloroso.

Alla fine l'orco si fermò, continuando a guardarsi attorno; i suoi lineamenti ottusi erano contratti in una smorfia minacciosa. Grianne si appiattì ancor di più. L'orco cercava qualcosa su cui sfogare la sua irritazione e lei non intendeva offrirgli un bersaglio. Anche Weka Dart era immobile, ma Grianne gli scorse sulle labbra un sorriso, come se già sapesse cosa stava per succedere, e non si soffermò ad analizzarlo.

Improvvisamente, da dietro le rocce e i ciuffi di erba, cominciarono ad apparire piccole creature quadrupedi: prima un gruppetto, poi decine. Il muso felino, la figura sinuosa e sottile erano inconfondibili. Furie. Grianne aveva letto della loro esistenza nelle Storie dei Druidi. Solo una volta, dal giorno del loro imprigionamento, erano riuscite a erompere dal Divieto, avevano assalito Allanon e per poco non l'avevano ucciso. Erano creature di follia e distruzione ottusa, le peggiori tra le tante specie minacciose imprigionate in quel mondo. Attaccavano in branchi ed erano mosse dalla bramosia di sangue. Nel mondo del Jarka Ruus tutti le evitavano.

Ora si gettarono sull'orco, da tutte le direzioni, ed erano così numerose da non potersi più contare. L'orco le aspettò, e nei suoi occhietti porcini già si leggeva l'intenzione di massacrarle tutte. Essendo giovane, non comprendeva il pericolo.

Quando lo attaccarono, balzando ciecamente sopra di lui, le uccise come mosche, manovrando con la stessa efficacia la clava e i pugni. Le furie erano piccole e inermi, e quelle che riusciva a raggiungere non potevano salvarsi. Ma erano troppe perché l'orco potesse fermarle tutte, e ben presto riuscirono a oltrepassare le sue difese, ad affondare i denti nel suo corpo massiccio e a graffiarlo con gli artigli. Gli strapparono brandelli di carne e ciuffi di pelo, e in pochi istanti l'orco prese a sanguinare dalla testa ai piedi. Continuò a lottare perché era la sola cosa che sapesse fare, uccise furie finché poté, cercando di restare in piedi.

Ma alla fine riuscirono a buttarlo a terra, recidendo tendini e legamenti, strappando muscoli e carne, prosciugandolo del sangue e della forza fino a renderlo indifeso. Urlando di rabbia e disperazione, l'orco scomparve sotto il loro assalto spietato, venne ricoperto da una massa ribollente di corpi pelosi, fu schiacciato sotto di essi finché la vita non lo abbandonò.

Grianne aveva visto morire molte persone in modo terribile e violento nel suo mondo, ma rabbrividì davanti a quella scena. L'orco non era nulla per lei, ma la inorridiva la sua fine. Avrebbe voluto distogliere lo sguardo, quando il mostro fu ridotto agli ultimi sussulti e a pochi suoni strangolati, ma non ne fu capace. Weka Dart dovette tirarle un braccio per farla tornare in sé.

«Da questa parte» le sussurrò l'Ulk Bog. «Approfittiamone, finché sono occupate.»

Strisciando in mezzo all'erba in cima alla collinetta, arrivarono sull'altro lato e si portarono fuori vista. Una volta lontano dalle furie, si alzarono e ripresero a camminare. Nessuno dei due parlò; tendevano l'orecchio ai suoni che venivano dall'altra parte della collina.

Quando furono abbastanza lontani da non poter essere uditi neppure da orecchi acuti come quelli dei gatti, Weka Dart si rivolse a Grianne: «Meglio lui di noi» disse con un sorriso maligno.

Lei annuì, ma si sentì ancor più a disagio.

Anche quella notte dormirono su un albero e Grianne non protestò. Comprendeva quanto sarebbero stati vulnerabili, se fossero stati attaccati dalle creature che cacciavano nel Pashanon sotto la protezione dell'oscuri-

tà. In gran parte lei non le conosceva ancora, ma l'incontro con le furie era stato sufficiente a convincerla. Non che gli alberi fornissero una grande protezione, ma era disposta ad approfittare di quella che trovava.

Quella notte sognò la morte dell'orco, e la scena si ripeté in varie forme. A volte lei era un semplice spettatore, un osservatore passivo sulla scena della morte. Altre volte era la vittima, sentiva i denti e gli artigli di quei felini lacerarle le carni e si agitava inutilmente sotto il loro attacco, fino a svegliarsi coperta da un sudore freddo. Altre volte prendeva parte all'attacco, era una delle furie, partecipava al massacro di una creatura inerme mossa dall'odio e dalla sete di sangue, dagli impulsi che aveva lasciato dietro di sé quando aveva rinunciato a essere la Strega di Ilse.

Al risveglio era stanca e disperata, ma tenne per sé quelle emozioni e proseguì il viaggio a est. Attraversarono la pianura erbosa per tutta la giornata, sotto quel cielo opprimente e funesto. Seguirono l'argine di quello che nel suo mondo era il Mermidon, ma che laggiù aveva certo un altro nome. Non si preoccupò di chiederlo a Weka Dart, soddisfatta di essere lasciata ai propri pensieri mentre l'Ulk Bog correva avanti e indietro attorno a lei. Più tardi cominciò a piovere e, nonostante il mantello, presto Grianne fu fradicia. Incontrarono pochi abitanti di quel luogo e non videro traccia delle furie, cosa per cui Grianne ringraziò la sua buona sorte.

Il pomeriggio del terzo giorno giunsero a un'apertura tra i monti che Grianne conosceva: era l'inizio del passo che portava al Perno dell'Ade e alla Valle d'Argilla. Un crepaccio scuro e serpeggiante, che saliva verso le cime dei monti e spariva nella nebbia.

«Conosci questo posto?» chiese a Weka Dart. La pioggia che colpiva il cappuccio le gocciolava sulla faccia e Grianne si asciugò gli occhi. «Sei mai stato qui?»

L'Ulk Bog scosse la testa. «Mai.» Alzò gli occhi in direzione della massa scura di rocce. «Non sembra un posto interessante da visitare.»

«È il posto dove devo andare» rispose lei. «Non c'è bisogno che venga anche tu. Preferisci aspettarmi qui?»

L'Ulk Bog si affrettò a scuotere la testa. «Meglio restare insieme. Nel caso tu abbia bisogno di me.»

Presero a salire, muovendosi a fatica sui detriti di roccia che coprivano il cammino, finché non furono ai piedi della montagna. Il percorso divenne ancora più ripido e accidentato, assai diverso da quello del suo mondo, a lei ben noto. Non c'era indicazione di un sentiero, non c'erano segni sulle rocce o tracce sul terreno. Il sentiero che conosceva così bene era scom-

parso ed era costretta a trovarne uno. Probabilmente, dal giorno della creazione di quel mondo, nessuno si era mai recato lassù. Weka Dart la seguiva senza l'entusiasmo che aveva mostrato in pianura e continuò a brontolare e a lamentarsi. Grianne non gli badò. Era stato lui a decidere di accompagnarla. Neanche lei amava l'idea di dover aprire la pista.

Poco più tardi cominciarono a udire il gemito. Era un suono inconfondibile, un lamento basso, che poteva essere prodotto dal vento oppure da qualcosa di vivo che soffriva. Saliva e scendeva con una cadenza regolare, a volte si spegneva, ma dopo qualche istante si ripeteva. Grianne cercò di ignorarlo, ma non poté. Il suo timbro stridulo e il cambiamento di frequenza la costringevano a stringere i denti. Quel suono faceva fremere le rocce del passaggio, s'infilava in profondità nei crepacci e scivolava lungo i varchi. Weka Dart sbuffava per il disagio e il timore e si premette le mani sulle orecchie. Quando la donna si girò a guardarlo, vide che mostrava i denti e ringhiava.

Poco più avanti comparvero le ombre: uscivano dalle fessure delle rocce e da dietro i macigni. Non erano semplici proiezioni degli oggetti come le ombre normali, ma si muovevano indipendenti dalla luce, si staccavano dagli oggetti materiali in modi che in altri luoghi erano impossibili. Scorrevano lungo il passo, macchie nere e contorte che facevano la posta a Grianne come predatori. Quando la toccavano, la loro oscurità le percorreva la pelle con dita di ghiaccio.

Comprese subito cos'erano. Le ordinavano di tornare indietro. Sentiva l'avvertimento nel tocco delle ombre e lo udiva nel gemito. Ma lei ignorò l'avviso, come sapeva di dover fare, e proseguì il cammino.

Verso il tramonto raggiunsero una spaccatura tra le rocce che si apriva su una fitta cortina di nebbia e penombra sormontata da un foro nel cielo. Grianne lo fissò con stupore, poi comprese che il cielo era nero come l'inchiostro e privo di luna e di stelle. Lassù non c'era nulla. Proseguì, incapace di credere a ciò che vedeva.

Superata la spaccatura e uscita dalla nebbia, si trovò su un'altura affacciata sulla Valle d'Argilla.

La valle era come la ricordava, e nello stesso tempo era diversa. Le pietre nere e taglienti erano le stesse, sparse come schegge di vetro sull'intero pendio spoglio. Ma la valle era chiusa entro una parete di nebbia, una parete così profonda e alta da non permettere di vedere altro, se non il cerchio nero del cielo, in alto. Le montagne erano sparite, il mondo intero era sparito. Rimaneva solo il Perno dell'Ade, raccolto in fondo alla valle, con le

sue acque dal riflesso opaco nel buio. Dalla superficie immobile si irradiava una luce verdastra che veniva riflessa dalle pietre. Un velo di nebbia, simile a fumo, si alzava dalla superficie, ma in quelle acque non si sarebbe trovata traccia di calore. Anche dall'alto della conca, Grianne sentiva che il lago era freddo come l'inverno e letale come la morte. Laggiù non viveva nulla che non fosse già passato da tempo nei mondi inferi.

Weka Dart si affacciò da dietro di lei e si guardò attorno. «Questo luogo è carico di male. Perché siamo venuti qui?»

«Perché la risposta ad alcune mie domande si può trovare solo nelle acque di quel lago» spiegò Grianne.

«Be', allora sbrigati a fare le tue domande e andiamo via!»

Il lamento rincominciò, basso e insistente, un gemito che trasudava dalle pietre e filtrava dall'aria. Ricomparvero le ombre, e questa volta avevano forme più definite, alcune familiari, altre no, e presero a vorticare attorno a loro come fantasmi venuti a tormentarla. Non avevano voce, non avevano faccia, non avevano un aspetto umano, eppure sembrava che ci fosse vita in quelle ombre e in quei gemiti, una vita priva di anima e di sostanza, intrappolata nell'etere. Le ombre e i gemiti si rispondevano a vicenda, accelerando e rallentando, alzandosi e abbassandosi, una simbiosi che suggeriva una terribile dipendenza reciproca.

«Straken, fa' quello che devi fare, ma sbrigati!» la incitò Weka Dart. Questa volta, Grianne sentì la paura nella sua voce.

Lei gli rivolse un cenno affermativo, senza guardarlo. Non aveva ragione di attendere, non c'era nulla da guadagnare, rinviando il momento. Non sapeva cosa sarebbe successo, una volta evocati gli spiriti dei morti. Laggiù il Perno dell'Ade poteva essere diverso da quello delle Quattro Terre.

Poteva essere letale.

Poteva essere la sua sola speranza.

Senza più esitare, Grianne cominciò a scendere verso il laghetto.

21

Sentì quasi subito la presenza dei morti. Avevano assunto la forma delle ombre che passavano su di lei e delle voci che gemevano dalle rocce. Erano una parte dell'aria che respirava. Mentre scendeva lungo il pendio, se li trovò tutt'intorno, accalcati addosso, per cercare di catturare una parte dell'esistenza corporea che avevano lasciato dietro di sé quando erano passati agli inferi. Le ombre sentivano quell'assenza, Grianne lo sapeva. An-

che se morte, ricordavano la sostanza della vita.

Nulla di simile sarebbe potuto succedere nel suo mondo, dove le ombre erano confinate nelle profondità del Perno dell'Ade e non era permessa loro alcuna intrusione nel regno dei vivi. Ma nel Divieto pareva che ai morti fosse concessa una maggiore ampiezza di movimento, e anche se lei non li aveva richiamati dall'Aldilà, erano già liberi nella valle.

Grianne si accorse poi di un'ulteriore aberrazione: le ombre che le si avvicinavano non erano amichevoli. Forse erano ostili a tutte le cose viventi, ma lei percepiva una specifica avversione nei suoi riguardi e non riusciva a capirne la ragione. Non la conoscevano di persona né potevano avere del malanimo che spiegasse il loro atteggiamento, ma la loro ostilità era inconfondibile. Grianne la sentiva come tante punture di spillo, tante piccole punte che la graffiavano.

In quei graffi c'era disprezzo e frustrazione, odio aperto. In lei c'era qualcosa che le irritava, e cercò di scoprirne la ragione, ma senza riuscirvi. Le ombre erano difficili da leggere, le loro emozioni non erano collegate al mondo fisico, perciò non erano facili da capire.

Prese in esame la possibilità di servirsi della magia per allontanarle, per avere un po' di spazio per respirare. Ma nel Divieto la sua magia poteva avere conseguenze imprevedibili, e lei non voleva rischiare di perdere la possibilità di parlare con le ombre dei Druidi. Si era recata laggiù per evocarle e non poteva permettersi di farsi distogliere dal suo scopo. Quelle ombre di scarsa importanza erano fastidiose, ma controllabili.

Anche così, il percorso fino al fondo della valle le parve interminabile. Le ombre raspavano i suoi nervi come carta vetrata. I loro sussurri e il loro contatto gelido la disturbavano e la rendevano ansiosa. Come risposta, sentiva la sua vecchia personalità affiorare, il desiderio di schiacciarle come foglie secche, l'impulso di calpestarle fino a ridurle in pezzi. Una volta l'avrebbe fatto senza pentimenti, ma non era più la Strega di Ilse e non intendeva tornare a esserlo.

Lanciò un'occhiata in direzione di Weka Dart. L'Ulk Bog sedeva a gambe incrociate in cima alla conca, le mani sulle orecchie, il volto aggrottato, l'espressione decisa. Resisteva, ma per non fuggire doveva fare ricorso a tutto il suo coraggio.

Quando Grianne arrivò ai margini del lago, le ombre erano ammucchiate attorno a lei, come immobili sfilacci di seta bruciati dal gelo della morte. Il gemito era così insistente da non permetterle di udire altro, neppure lo scricchiolio delle pietre sotto i suoi stivali. Le ombre si erano affollate

tutt'intorno a lei, avevano preso forza dal loro stesso numero fino ad avvolgerla. La volevano soffocare, volevano punirla perché aveva disatteso il loro avvertimento. Se non fosse riuscita a liberarsene presto, l'avrebbero sopraffatta.

Guardò per qualche istante le acque immote del lago, i tentacoli di nebbia, le volute di vapore che salivano direttamente dagli inferi. Sapeva di non dover toccare quelle acque. Nel suo mondo erano mortali per tutti i viventi, solo i Druidi potevano sopravvivere al contatto. Laggiù potevano essere letali anche per i Druidi.

Chiamando a raccolta tutta la sua determinazione, sollevò le braccia e iniziò i movimenti che avrebbero richiamato le ombre dei Druidi. Quando, in reazione alla sua evocazione, le acque del lago cominciarono ad agitarsi, pronunciò le parole del rituale. Lentamente le acque presero a ribollire, le volute di vapore divennero schizzi violenti e il lago stesso cominciò a gemere come un gigante addormentato che si risveglia. Le ombre già presenti si allontanarono a precipizio, portandosi dietro i gemiti e le carezze gelide, e lasciarono il vuoto e il silenzio.

Liberatasi di quella fastidiosa distrazione, Grianne fece appello a tutto il suo potere magico. Usando le sue doti naturali e la sua esperienza, entrò nel Perno dell'Ade di quel mondo, operando su di esso come aveva fatto in quello delle Quattro Terre, andando a cercare le ombre che le servivano, chiamandole alla superficie, attirandole con il suo richiamo. Il lago sussultò convulsamente, le sue acque verdi divennero scure e minacciose. Schizzi d'acqua esplosero dalla superficie, rabbiosi e violenti. Il lago sibilò e sputò veleno come un serpente.

Grianne sentì un nodo alla gola e un sapore amaro in bocca. C'era qualcosa di profondamente sbagliato. La reazione del lago era offesa, carica di risentimento. Resisteva alle sue sollecitazioni. Non era questo che si aspettava. Quando la porta del mondo infero veniva aperta nel modo corretto, l'abbassarsi delle barriere doveva invitare all'unione. Le ombre la volevano, era la loro sola possibilità di riaccostarsi, anche se solo brevemente, alla vita che non possedevano più. Il lago che dava loro quella possibilità non aveva ragione di protestare, e invece in quel mondo protestava. Non era solo infastidito, era infuriato.

Era forse passato tanto tempo, dall'ultima evocazione, che il lago non riusciva più a riconoscerla? Ed era possibile che non ci fosse mai stata un'evocazione?

Si soffermò per un solo istante su queste domande, poi tornò a concen-

trarsi su ciò che stava compiendo. Aveva fatto troppa strada per fermarsi e se avesse avuto altre possibilità non si sarebbe recata laggiù. Non era la pura temerarietà a spingerla, ma la certezza che il Perno dell'Ade le offrisse la sua unica possibilità di uscire da quella prigione.

Dovette usare tutte le sue risorse per mantenere la concentrazione. L'istinto le gridava di allontanarsi, di abbandonare il tentativo. L'aria era satura di suoni e di sensazioni che miravano a indebolire il suo coraggio e la sua decisione. Il Perno dell'Ade ribolliva come un cratere vulcanico, minacciava di esplodere a ogni suo nuovo gesto, a ogni sua nuova parola. La sua magia, vide Grianne, era qualcosa di ostile, laggiù, e colpiva in modo negativo le correnti che portavano agli inferi. Era come una fiamma su una pergamena: incendiaria e distruttiva.

Nonostante questo continuò, implacabile e risoluta, dura come la pietra su cui era ferma, e presto le ombre cominciarono ad alzarsi come portate da un vortice, le loro forme trasparenti unite insieme dalle scie di fosforescenza che uscivano dalle loro anime intrappolate. Come stelle cadenti al rovescio, uscirono dall'acqua e salirono nell'aria, macchie di luce sullo sfondo della notte: si divincolavano e gemevano di dolore, lamentandosi della loro prigionia, risentite com'era risentita Grianne per l'inefficacia dei suoi sforzi. Roteavano come le faville generate da un'esplosione di calore di un fuoco troppo caldo. Ma dal suo punto sulla riva, Grianne sentì solo un freddo insopportabile che permeava l'aria e le gelava la pelle.

Dov'era Walker? Dov'era Allanon? Dove erano i Druidi ai quali chiedere l'aiuto di cui aveva tanto disperatamente bisogno?

Continuò il rituale, in mezzo all'aria gelida e agli schizzi d'acqua, al gemito terribile e ai dubbi e alle paure che minacciavano di indebolirla. Si fece forza come aveva imparato in tempi lontani, avvolgendosi nella magia e nella decisione, lottando per mantenere la presa sul lago e i suoi abitanti. Aveva aperto la porta del regno dei morti perché cercava una risposta e non l'avrebbe chiusa finché non avesse avuto quello che era venuta a prendere.

La sua ricerca terminò quando ormai era allo stremo delle forze. L'ombra di un druido uscì dalle acque ribollenti, enorme e minacciosa come un mostro marino, e fece fuggire le ombre più piccole come se fossero i pesciolini di cui si nutriva. La veste nera le si gonfiava attorno, l'orlo sfilacciato e pieno di strappi, l'apertura del cappuccio un foro nero senza fondo. La luce verdastra del lago filtrava dagli strappi e illuminava il vuoto all'interno della veste, disegnando geometrie complesse che proiettavano ovun-

que ombre fantastiche.

Grianne Ohmsford indietreggiò sconvolta.

"È troppo grossa! Troppo imponente!" pensò.

L'ombra si voltò verso di lei senza fare alcun rumore, attirando su se stessa tutta la luce e spegnendo le piccole ombre che la circondavano. Sotto il cappuccio, due occhi rossi presero vita, brucianti di un'ira inconfondibile. Grianne si sentì osservata, valutata. L'ombra avanzava verso di lei, come una macchina da guerra che volesse schiacciarla. Per quanto fosse grande la sua magia, per quando fosse grande la sua esperienza, la donna si sentì minuscola di fronte a essa.

Non riusciva a decidere chi fosse. Non era Walker. Aveva parlato molte volte con la sua ombra e sapeva cosa si provava quando si presentava. Forse era Allanon. Sì, Allanon, il più tenebroso di tutti.

"Ma tenebroso come questo?" si chiese.

Aspettò che l'ombra attraversasse la superficie ribollente del lago e arrivasse fino a lei, e vide che continuava ad aumentare di dimensione. Non le diede alcun suggerimento sulla sua identità e non pronunciò una sola parola. Si limito ad avanzare, enigmatica e minacciosa, mettendo a dura prova la sua decisione di non muoversi. Non riusciva a staccare gli occhi dalla visione. Era come paralizzata.

Quando fu così vicina da coprire tutto il cielo dietro di sé, l'ombra si fermò, dominando il Perno dell'Ade. Grianne abbassò finalmente le braccia, adagio, senza staccare lo sguardo dagli occhi infuocati che ardevano nel buio del cappuccio.

Mi riconosci, straken?

La voce dell'ombra era vuota e gelida come la morte che le aveva strappato la vita. Il cuore di Grianne perse colpi quando la riconobbe. Il sudore le colò dalla fronte, anche se il resto del suo corpo era gelido come quella voce. Adesso sapeva chi era. L'aveva riconosciuta d'istinto. Non era Allanon. E neppure Bremen. E nemmeno *Galaphile*. Non laggiù. Non nel Divieto. Si era dimenticata del luogo dov'era. Era in un luogo dove si trovavano solo le creature esiliate dal mondo di Faerie, dove affluivano solo coloro che si sentivano bene in compagnia di creature simili.

Anche nel regno dei morti.

Che genere di ombre potevano attirare quelle creature? Solo una, comprese troppo tardi Grianne.

L'ombra del druido ribelle, Brona.

Era il Signore degli Inganni.

Quando Grianne Ohmsford era stata rapita da bambina e aveva iniziato il suo apprendistato come Strega di Ilse, la paura era stata la prima emozione che aveva imparato a vincere. All'inizio non era stato facile. La sua famiglia era stata uccisa e gli assassini le davano ancora la caccia. Non aveva amici, tolto il suo salvatore, il Morgawr, che era la creatura più tenebrosa che avesse conosciuto. Era anche impaziente ed esigente, e quando lei non riusciva a fare quanto le chiedeva, si assicurava che comprendesse le conseguenze del suo insuccesso. Le erano stati necessari anni per vincere le paure, per diventare forte, ma alla fine non temeva più nulla, neppure lui.

Adesso però aveva paura. L'emozione era tornata sotto forma di ondate paralizzanti che la inchiodavano in quel punto della riva e le rubavano la forza. Aveva evocato il Signore degli Inganni, la creatura più potente e pericolosa che fosse mai esistita. Cosa sperava di ottenere da lui?

L'enorme apparizione avanzò ancora un poco verso di lei, scivolando sulle acque turbinanti.

Pronuncia il mio nome.

Non era in grado di farlo. Riusciva soltanto a fissare l'ombra che le era apparsa. Era il peggior errore che avesse mai commesso, e nella sua vita ne aveva commessi molti. Aveva evocato il peggior nemico dei Druidi, il loro implacabile avversario, per chiedergli un aiuto che non le avrebbe certamente dato. Non aveva pensato che potesse comparire altri che Walker, come tutte le volte che si recava al Perno dell'Ade. Ma non era il Perno del suo mondo, bensì del Divieto, ed era ragionevole che nel mondo del Jarka Ruus, degli esiliati e degli odiati, l'ombra che avrebbe risposto all'evocazione sarebbe stata quella di Brona.

Percepì la sua impazienza: Brona non era disposto ad attendere ancora a lungo la sua risposta. Se lei non gliel'avesse data, se ne sarebbe andato, sarebbe tornato negli inferi e le avrebbe sottratto le sue ultime speranze. Rifiutarsi di parlare con lui era inutile. Brona sapeva già chi era e cosa ci faceva lì, sapeva cosa cercava.

«Nessuno pronuncia il tuo nome» gli disse Grianne.

Ma tu lo pronuncerai. Tu oseresti qualunque cosa, Strega di Ilse. Non l'hai sempre fatto?

Lei si irritò nel sentirsi chiamare in quel modo, ma non cambiò espressione. «Tu sei Brona» gli disse. «Sei il Signore degli Inganni.»

Sono colui che hai nominato, straken. Il nome che ti mette paura. Che ti

spinge a dubitare della saggezza di quello che stai facendo. Com'è giusto che sia. Dimmi. Perché mi hai evocato?

Grianne raccolse tutto il proprio coraggio, ripetendosi che era morto, che era solo un'ombra e non poteva danneggiarla fisicamente. Se fosse stato vivo, avrebbe rappresentato una minaccia molto concreta. Adesso che era morto, era una minaccia solo se lei glielo permetteva. Se fosse riuscita a controllare le emozioni, non avrebbe corso alcun pericolo. Se lo ripeté, ma non era del tutto sicura. Non si trovava nelle Quattro Terre, dopotutto. Era in un altro mondo, e le regole potevano essere diverse.

«Mi sono perduta e voglio tornare a casa.»

Porti la tua casa dentro di te, nera e sfilacciata come la veste che indosso io. La porti nel tuo cuore, un contenitore triste e vuoto. Chiedimi qualcosa di meglio.

Dietro di lui, il lago brontolò irritato e un gruppetto di ombre minori ricomparve ai margini della forma scura del Signore degli Inganni, muovendosi con cautela.

«Chi mi ha mandato qui?» chiese Grianne.

Dall'ombra giunse un suono che poteva essere una risata o qualcosa di più minaccioso. Sotto la veste sfilacciata dell'ombra, le acque fumavano e sibilavano.

Non certo coloro che sospetti tu, sciocca ragazza.

«Non sono stati alcuni Druidi a mandami qui?»

Semplici pedine.

"Pedine!" si disse Grianne con stupore. «Chi, allora?» chiese.

La forma scura si spostò di nuovo, soffiando vapore gelido sulla sua faccia. Grianne rabbrividì.

Fammi qualche domanda più interessante.

Con un senso di frustrazione, la donna perse un istante a riflettere. Le ombre erano famose per dare risposte vaghe o incomplete ai viventi. Il trucco, per cavarne informazioni utili, stava nel distinguere, nelle risposte, il vero dal falso. Lì sarebbe stato doppiamente difficile.

«Perché accetti di parlare con me?» gli chiese d'impulso. «Io sono l'Ard Rhys dei Druidi, tuoi nemici quando eri in vita.»

Tu non sei quella che pensi di essere. Sei una creatura che finge e si maschera. Nascondi dentro di te quello che sei realmente. Gli altri non lo vedono, ma io so la verità. Parlo con te perché non sei come loro. Tu sei come me.

Anche se la fece rabbrividire, Grianne si rifiutò di soffermarsi su quel

paragone; capiva perfettamente perché l'ombra le avesse parlato in quel modo. Non era il primo a vederla così e non sarebbe stato l'ultimo. «Come posso tornare a casa? Come posso trovare la strada per tornare?»

Non puoi. Qualcuno deve venire a prenderti.

Grianne sentì un tuffo al cuore, ma proseguì: «Nessuno mi troverà mai, qui. Nessuno può raggiungermi».

Sei già stata trovata. Qualcuno è già in viaggio.

«Qui? A cercare me?» disse con il cuore in gola. «Chi è?»

Un ragazzo.

Grianne rimase a bocca aperta. «Che ragazzo?»

Quello che ti aiuterà a tornare. Quando verrà a prenderti, dovrai essere pronta ad andare via con lui.

Un ragazzo. Respirò a fondo e la gola le si serrò per lo sforzo. Un ragazzo. Doveva esserci qualche ulteriore spiegazione, ma sapeva che l'ombra non gliel'avrebbe detta. L'avrebbe tenuta sulle spine, perché faceva parte del suo gioco. Inoltre, il futuro era incerto, anche per le ombre. Il Signore degli Inganni non era in grado di dirle se il tentativo del ragazzo avrebbe avuto successo. Poteva soltanto dirle che era in arrivo. Voleva spingerla a immaginare il resto. Grianne doveva provare un'altra strada.

Si avvolse nel mantello, accorgendosi tutt'a un tratto del freddo. Era la presenza dell'ombra, la vicinanza del male. Anche dopo la morte, quel male era laggiù, nella schiuma del lago, nelle correnti d'aria, nell'oscurità che premeva su lei. La morte, che prendeva vita in quell'ombra, dava potere a ciò che Brona era.

Chiedimi qualcos'altro.

Era di nuovo impaziente, e Grianne correva il pericolo di perderlo. Ma non sapeva che cosa chiedere.

«Dove troverò il ragazzo?»

All'ingresso da cui sei entrata. Sprechi il mio tempo. Chiedimi qualcosa d'importante, se non sei stupida quanto sei patetica.

Grianne s'irrigidì. L'ombra cercava di provocarla, e ci stava riuscendo. «Spiegami perché sono ancora viva. Che ragione c'era per imprigionarmi anziché uccidermi?»

L'ombra rise: una risata così aspra da far rabbrividire la donna. Per effetto del suono, le acque del lago si aprirono e la luce verdastra che giungeva dal fondo pulsò di nuova energia.

Per servire alle necessità di colui che ti ha portato qui.

«Che necessità sono?»

Mi rivolgi la domanda sbagliata. Trova la domanda giusta.

Rapidamente, Grianne cercò di riflettere. «Perché sono all'interno del Divieto?» chiese infine.

Di nuovo la risata di prima, ma questa volta gelida e meno tagliente, appena un sussurro nel vento.

Così va meglio, piccola straken. Sei nel Divieto perché chi ti ha portata potesse uscirne.

Grianne si sentì mancare il respiro. Uscire dal Divieto? Qualcuno ne era uscito? "Uno scambio" pensò. Ovvio. Il potere che l'aveva imprigionata laggiù apparteneva alla creatura che cercava di uscirne, non a qualcuno del suo mondo. Qualche entità molto potente era voluta uscire, un'entità così astuta da influire sulla volontà di coloro che, nelle Quattro Terre, erano le sue pedine. Servendosi di Grianne, aveva trovato il modo di uscire.

L'ombra riprese a parlare, spezzando il filo dei suoi pensieri e richiamando la sua attenzione.

Ascoltami. Tu capisci una parte, ma non tutto. Questa è la verità cui devi credere, se vuoi sopravvivere quanto ti serve per imparare il resto. Non puoi rinunciare alla tua vera personalità. Otterrai maggior potere accettando il tuo destino. Seppellisci le tue emozioni insieme con le tue folli ambizioni per il Consiglio dei Druidi. Divieni quella che dovevi essere, Strega di Ilse. La tua magia può renderti potente, anche qui. Le tue arti possono darti il dominio. Usale tutt'e due. Impugnale come armi e distruggi chiunque ti sfida. Altrimenti sarai distrutta.

«Io non sono la Strega di Ilse» rispose Grianne.

E allora io non sono il Signore degli Inganni. Ti ho vista crescere. Un tempo eri potente. Hai rinunciato a quel potere per motivi futili. Se fossi rimasta forte, non saresti stata mandata qui così facilmente. Ma ti sei indebolita. Su di te c'è già la fredda mano della morte. Il tempo a tua disposizione si riduce.

L'ombra sollevò un braccio e il vento ululò sul lago, frustando la sua veste e costringendo Grianne a inginocchiarsi. Le ombre meno importanti si dispersero ancora una volta, scomparvero nel buio. Il lago prese di nuovo a ribollire, soffiando e brontolando, roteando come un calderone colmo di collera, e il Signore degli Inganni indietreggiò verso il centro, senza staccare da Grianne lo sguardo bruciante. Lei cercò di alzarsi, ma il vento la inchiodava a terra, le lasciava solo la forza per guardare, dalla sua posizione in ginocchio, gli occhi terribili dell'ombra. Si leggeva un odio infinito, in quello sguardo privo di lineamenti: non solo verso di lei, ma verso qua-

lunque creatura vivente. Anche dopo la morte e dal mondo delle ombre, il Signore degli Inganni cercava vendetta.

«Io sono l'Ard Rhys!» gli gridò Grianne, al colmo della frustrazione.

Il Signore degli Inganni non rispose. Arrivò al centro del lago e sparì alla vista: la sua forma scura scomparve con la rapidità delle ombre colpite dalla luce, svanì in un istante, lasciando solo il lago e i gemiti. Schizzi d'acqua si levarono nella notte, e Grianne indietreggiò, senza riuscire ad alzarsi perché il vento la colpiva con forza irresistibile. Perse l'equilibrio e cadde, strappandosi gli abiti e ferendosi le ginocchia sulle rocce taglienti. Le ombre la ricoprirono, proiettate da creature che lei non riusciva a vedere. Abbassò la testa, chiuse gli occhi e si strinse il cappuccio attorno al viso.

"Io sono l'Ard Rhys!" ripeté a se stessa.

Poi, bruscamente, ogni cosa cessò. Il vento si spense, il gemito scomparve e il lago tornò immobile. Dopo qualche istante, Grianne provò ad alzare la testa. Nella valle non si scorgeva alcun movimento, non si levava alcun suono, solo qualche debole riflesso di luce verde giungeva dalla profondità del lago e si specchiava sulle schegge di roccia.

In alto, il cielo era ancora nero e privo di stelle. Una parete di nebbia serrava tutt'intorno la Valle d'Argilla.

Grianne si alzò, esausta nel corpo e nell'anima, svuotata di forze e di emozioni, e si allontanò dal lago.

22

Penderrin Ohmsford contava di dileguarsi di nuovo per andare da Cinnaminson la notte successiva e forse anche la terza notte, se la *Skatelow* fosse rimasta in porto. Il successo della prima uscita gli aveva procurato una gioia e un'eccitazione tali da dargli l'impressione che la giornata non passasse mai. Sapeva che era sbagliato dedicare tante energie a Cinnaminson mentre avrebbe dovuto pensare alla ricerca dell'Ard Rhys, ma Grianne era lontana, mentre Cinnaminson era vicina, e non riusciva a controllare il desiderio di vederla; nel conflitto delle emozioni, il senso di responsabilità era perdente di fronte alla passione. L'unica cosa che contava era stare con Cinnaminson.

Dopo avere pensato a lei per tutto il giorno, una volta scesa la notte riuscì facilmente a lasciare la locanda, ma solo per scoprire che il padre e i due marinai erano rimasti a bordo. Si nascose nell'ombra fra i magazzini, e

li osservò fumare e chiacchierare sul ponte. Attese a lungo che lasciassero la nave, ma quando capì che non avevano alcuna intenzione di farlo, rinunciò e fece tristemente ritorno alla locanda.

La seconda notte fu ancora più deludente. Era scoppiata una nuova tempesta, più violenta di quella incontrata alcuni giorni prima, che aveva inondato Anatcherae e bloccato tutto il traffico portuale per ventiquattr'ore. La pioggia era così forte che persino a terra la visibilità era ridotta a zero. Pen sapeva che nessuno sarebbe uscito con un tempo simile, neppure i tre corsari della *Skatelow*. Inutile pensare di poter vedere Cinnaminson.

Perciò fu costretto a sognare a occhi aperti. Un'attività che non poteva prendere il posto della ragazza, ma che almeno gli permetteva di sfogare le emozioni. Seduto per ore a qualche tavolo della locanda, a volte con Khyber, altre con Ahren e Tagwen, ma per lo più da solo, trascorse il tempo a pensare al modo di allontanare Cinnaminson dal padre, portarla con sé al suo ritorno a casa, e poi vivere insieme. Era una fantasticheria e lo stesso Pen sapeva che non avrebbe retto a un esame approfondito. Erano due ragazzi e nessuno di loro aveva esperienza dell'amore. Ma a Pen non importava. Sapeva ciò che provava, e questo gli era sufficiente.

Khyber gli teneva compagnia per gran parte del tempo, ma passava molte ore nella sua stanza, ad allenarsi nelle discipline dei Druidi, a fare pratica delle formule e dei movimenti, a studiare. Ahren lavorava con lei ogni giorno, ma passava la maggior parte della giornata in giro, a cercare notizie dei loro inseguitori e a controllare i progressi di Gar Hatch nelle riparazioni della *Skatelow*. Tagwen si faceva vivo di tanto in tanto, ma stava quasi sempre nella sua stanza. Era meno socievole di quando era stato solo con Pen, e il giovane lo attribuiva al fatto che non riusciva ad adattarsi alla vita fuori di Paranor. Era abituato a servire l'Ard Rhys con la claustrofobica compagnia dei Druidi e la sua vita nella locanda era priva di doveri e orari. Cosa facesse da solo era un mistero, anche se Pen, un paio di volte, gli vide prendere appunti in un quadernetto e il nano gli confessò che per passare il tempo aveva iniziato un diario. L'idea era tanto insensata quanto la perdita di tempo di Pen dietro Cinnaminson, e il ragazzo non fece commenti.

Khyber, invece, li criticava tutt'e due spietatamente. Più motivata e disciplinata di entrambi, trovava irritante la loro mancanza di scopo e non perdeva occasione per rimproverarli di non fare qualcosa di utile. Tagwen si irritava, ma Pen si limitava a ignorarla. Cominciava a vederla come una sorta di sorella maggiore: quella che non aveva mai avuto ma spesso si era

immaginato. Era invadente e insistente ed era convinta che tutti dovessero pensarla come lei. Dato che gli aveva parlato della sua vita, capiva bene le sue motivazioni. Khyber era stata costretta a lottare per tutto ciò che aveva: una giovane principessa degli Elfi la cui vita era stata minutamente programmata dalla famiglia, senza alcuna considerazione per la sua volontà. Dopo la morte del padre e l'ascesa al trono del fratello la situazione era peggiorata: i semplici viaggi per fare visita ad Ahren le avevano richiesto molta forza e decisione. Pen non riusciva a immaginare cos'avrebbe detto il fratello una volta scoperto che era partita con loro.

In ogni caso, dopo tre giorni tutti erano insofferenti. Pen e i compagni erano ancora bloccati nella taverna e Gar Hatch non aveva dato ad Ahren alcuna data certa per la partenza. La pioggia era cessata, ma l'aumento della temperatura aveva portato una fitta nebbia che aveva coperto il Lazareen e la costa, compresi i moli di Anatcherae. La visibilità era ridotta e il porto era fermo.

Quel pomeriggio, dopo avere terminato di pranzare e con la prospettiva di dover passare un'altra notte in città, Ahren annunciò che voleva andare da Hatch per dirgli che, gli piacesse o no, all'alba voleva partire, visto che il corsaro aveva fama di riuscire a navigare con qualsiasi condizione del tempo. Il druido era chiaramente seccato e la sua pazienza nei riguardi di Gar Hatch era finita. Pen scambiò un'occhiata con Khyber quando Ahren disse loro di fare i bagagli e di prepararsi a partire non appena fosse tornato. Il ragazzo era certo che Ahren Elessedil non avrebbe accettato altre scuse, ma rimpiangeva di non avergli potuto riferire le parole di Cinnaminson, cioè che il padre conosceva la loro identità, sapeva il loro scopo e poteva avere in mente qualche suo piano personale. Pen non poteva dirlo, però, senza rivelare di avere disobbedito. In ogni modo si consolò dicendosi che Ahren aveva già il sospetto che Hatch sapesse tutto, e che quel sospetto era pressoché una certezza: pertanto il druido sapeva già cosa aspettarsi.

Comunque, tutti quei segreti tra lui e i compagni lo mettevano a disagio. Per prima cosa c'era la sua magia. Si era proposto di parlarne con Ahren, ma non l'aveva ancora fatto. Poi c'erano le rivelazioni di Cinnaminson sul padre e su se stessa. Non che non volesse dirlo, ma, dopo avere taciuto, un'ammissione tardiva era ancora più imbarazzante. Se fosse stato necessario, avrebbe rivelato tutto, ma continuava a dirsi che per il momento non lo era.

Così tenne per sé le considerazioni su Gar Hatch e non avvertì Ahren Elessedil, poi andò a sedere accanto alla finestra, da solo, e passò il tempo

a fissare la nebbia. Per qualche istante pensò a Cinnaminson, poi, per la prima volta dopo parecchi giorni, rivolse l'attenzione al problema di raggiungere il Tanequil. Negli ultimi giorni aveva cominciato a chiedersi se sarebbero riusciti ad arrivare in tempo. La zia era intrappolata nel Divieto e Pen conosceva a sufficienza ciò che vi era contenuto da temere che nemmeno un'Ard Rhys potesse resistervi a lungo. Sapeva che la forza della sua magia era grande, che l'aveva fatta diventare una delle persone più temute delle Quattro Terre. Sapeva anche che era piena di risorse e per tutta la vita era riuscita a sopravvivere a coloro che si erano ripromessi di ucciderla. Non era facile uccidere Grianne Ohmsford, neppure per i mostri che abitavano nel Divieto.

Ma era sola e senza aiuto, laggiù, e questo era un chiaro svantaggio. Presto o tardi, lo svantaggio avrebbe cominciato a pesare. Da quanti giorni era intrappolata? Almeno due settimane, e la missione di Pen era appena iniziata. Anche a essere ottimisti, avrebbero impiegato almeno un'altra settimana per trovare il Tanequil. Poi avrebbe dovuto convincere l'albero a dagli lo scettro nero. A quel punto doveva tornare a Paranor, introdursi nella Fortezza e usare lo scettro per entrare nel Divieto.

Quanto tempo avrebbe impiegato per fare tutto questo? Due mesi? Di più? Un semplice elenco dei passi necessari dimostrava che il compito era quasi impossibile. Lei sarebbe morta, prima che Pen riuscisse a raggiungerla. Forse era già morta.

A quel punto Pen s'interruppe, adirato. Cosa gli veniva in mente? Il Re del fiume Argento non l'avrebbe mandato se non avesse avuto possibilità di successo; sarebbe stato inutile compiere il viaggio. No, la zia era viva e lo sarebbe rimasta finché non l'avesse raggiunta. Sarebbe morta soltanto se lui avesse rinunciato alla missione.

Se si fosse convinto ad abbandonare l'impresa.

Come stava facendo.

Respirò a fondo e si appoggiò alla spalliera della sedia, ripromettendosi di non seguire mai più quel filo di pensieri. Avrebbe fatto quello che doveva e proseguito finché non fosse stato fermato da qualche ostacolo insuperabile. Era quello che ci si aspettava da lui, che lui si aspettava da se stesso.

Arrivò Khyber, sedette senza fare parola, estrasse la scacchiera da viaggio e gli rivolse un'occhiata interrogativa. Pen sorrise.

«Possiamo provare» disse.

Passarono alcune ore e Ahren Elessedil non fece ritorno. Quando si avvicinò il tramonto e le ombre si allungarono, riprese a cadere la pioggia, leggera e fastidiosa, che impregnava la nebbia ma non riusciva ad allontanarla. Pen scese con Khyber e Tagwen nella sala comune per mangiare qualcosa. Ricordando la necessità di rimanere anonimi, presero un tavolo in fondo, in un angolo, lontano dalla porta e dal flusso di gente che entrava e usciva. I Druidi davano loro la caccia, circolava ancora la notizia del premio che avrebbero dato a chi forniva notizie di Pen. Forse il giovane avrebbe dovuto preoccuparsi di più delle tendenze mercenarie di Gar Hatch, dato che i Corsari erano sempre alla ricerca di qualche facile occasione di guadagno. Ma Ahren non gli era parso preoccupato e Khyber gli aveva detto che il druido aveva pagato ad Hatch assai più di quanto il comandante avrebbe potuto incassare dai Druidi. Almeno sotto l'aspetto finanziario, al comandante conveniva rimanere fedele a loro.

«Un'assenza così lunga mi preoccupa» si lamentò Tagwen, lanciando un'occhiataccia a Khyber. «Non pensi che possa essergli successo qualcosa, vero?»

La giovane scosse la testa. «Se gli fosse successo, ormai l'avremmo saputo. La notizia sarebbe arrivata fino a noi.»

«Allora dov'è?»

Pen bevve una lunga sorsata di birra. «Potrebbe avere deciso di accelerare la partenza rimanendo con Hatch per controllare che finisca in fretta le riparazioni. Non credo che si fidi di lasciare da solo il comandante.»

Tagwen si portò alla bocca un mostruoso boccone di pane e brontolò qualcosa che i due giovani non riuscirono a capire.

Il ragazzo scosse la testa. «Non ho capito.» Anche Khyber scosse la testa e fece una smorfia.

Il nano mandò giù il boccone. «Ho detto che forse uno di noi dovrebbe andare a controllare.»

«E quell'uno saresti tu» ribatté Khyber, irritata «visto che a me e a Pen è proibito uscire da questa piccola tana. Vuoi andare via subito?»

Ripresero a mangiare in silenzio, dedicando la loro attenzione ai fumanti piatti di pesce che la cameriera aveva portato. Tagwen si fregò le mani con entusiasmo, e accantonò per il momento i progetti di scendere fino al porto. Mentre mangiavano, terminarono la birra e, senza aspettare, Khyber si alzò e andò al bancone per riempire la brocca.

Era in attesa che gliela riempissero quando la porta venne aperta con violenza e nella stanza entrò Terek Molt, seguito da sei o sette Cacciatori

degli Gnomi. Tutti si voltarono a guardarli e le conversazioni si spensero. Pen posò forchetta e coltello e lanciò un'occhiata a Tagwen. Il nano non aveva ancora visto il loro nemico, ma quando scorse l'espressione del ragazzo si voltò. «Oh, no» sussurrò.

Erano in trappola, gli Gnomi si stavano già allargando, muovendosi nella sala affollata come spettri. Due rimasero appostati presso l'unica porta che dava sulla strada. Pen ebbe l'idea di fuggire dalla cucina, ma non sapeva se portava all'esterno. Passò rapidamente in esame le vie di fuga. Forse Molt ignorava la loro presenza. Non sembrava sicuro che ci fossero. Era in mezzo alla stanza, con il mantello nero che gocciolava sul pavimento di legno, e scrutava con espressione dura l'ambiente. Il loro tavolo era in ombra. Forse non li avrebbe visti.

Forse gli asini potevano volare.

Quando lo sguardo del druido si posò infine su di lui, Pen si sentì rabbrividire dalla testa ai piedi. Quello che lesse nello sguardo del druido era inconfondibile. Si chiese come avesse fatto a trovarli, come fosse arrivato ad Anatcherae nonostante la loro cura nel non lasciare tracce. Lanciò una rapida occhiata in direzione del banco di mescita e vide Khyber prepararsi a tornare al tavolo. Lei non aveva mai visto Molt, non lo conosceva, perciò non comprendeva il pericolo in cui si trovavano. Pen doveva avvertirla, ma non aveva modo di farlo senza smascherarla.

Comunque era troppo tardi. Terek Molt di diresse verso il loro tavolo e si fermò a breve distanza.

«Mi avete fatto perdere un mucchio di tempo» disse piano. «Adesso è finita. Alzatevi e venite con me. Non fate resistenza o sarà peggio per voi. Non m'importa del modo in cui vi porterò a Paranor.»

Tagwen scosse la testa con ostinazione. «Non veniamo con te. Né io né il ragazzo. Non vogliamo la tua protezione.»

Il druido gli rivolse un sorriso carico di minaccia. «Non ti offro protezione, Tagwen. Ti offro la possibilità di rimanere vivo, niente di più. Non farti illusioni. Dov'è Ahren Elessedil?»

Né Pen né Tagwen gli risposero. Se Terek Molt non lo sapeva, questo significava che il principe degli Elfi era ancora vivo. E questo, a sua volta, significava che avevano ancora una possibilità di salvarsi.

«Alzatevi» ripeté il druido.

«Sappiamo quello che avete fatto all'Ard Rhys» esclamò Tagwen, alzando la voce in modo che i presenti potessero sentirlo. «Sappiamo anche cosa intendete fare di noi. Non veniamo.» Nella sala, qualcuno cominciò a

mormorare e Terek Molt guardò infuriato Pen e il nano. «Basta così. Alzatevi e venite con me, altrimenti vi porterò via di peso.»

Un troll grande e grosso come un armadio si staccò dal banco di mescita e fece un passo avanti. Aggrottò la fronte e posò la mano sulla grossa mazza che gli pendeva dalla cintura.

«Lascia stare il vecchio e il ragazzo» ordinò al druido.

Terek Molt si voltò lentamente verso di lui. Girava la schiena alla porta, che era rimasta aperta, e aveva occhi solo per il troll e le sue prede. Così non vide entrare Ahren Elessedil.

«Non impicciarti» disse Molt al troll.

In quel momento Khyber si allontanò dal bancone. Reggendo con entrambe le mani la brocca della birra, si diresse al tavolo dove sedevano Pen e Tagwen. Terek Molt le rivolse un'occhiata minacciosa, ma lei distolse lo sguardo, come se avesse paura di lui, e il druido tornò a fissare Pen e Tagwen.

«Alzatevi» ripeté.

Khyber, da pochi passi di distanza, gli scagliò addosso l'intero contenuto della brocca.

Nella sala esplosero grida e gli avventori balzarono in piedi di scatto. Sedie e tavoli furono rovesciati, il vasellame finì rumorosamente per terra. Il troll aveva impugnato la mazza e cercò di colpire Terek Molt, il quale rotolò via all'ultimo momento. Ma quando si alzò per colpire a sua volta, la magia di Ahren lo scagliò contro la parete, in fondo alla sala, dove poté solo gridare minacce, incapace di rialzarsi. Gli Gnomi si lanciarono contro Khyber, che però aveva già alzato le braccia: caddero l'uno addosso all'altro nel tentativo di restare in piedi.

«Per di qua!» gridò la ragazza a Pen e Tagwen, e si lanciò verso la cucina.

Il ragazzo e il nano non si soffermarono a chiedersi se sapeva quello che faceva, si limitarono a seguirla. Ormai nella sala comune regnava il caos, la gente si accapigliava nel tentativo di allontanarsi e raggiungere la porta. Gli Gnomi, che ancora cercavano di alzarsi dopo l'attacco di Khyber, vennero travolti nella calca. Qualche istante più tardi, anche le luci si spensero e la stanza piombò nel buio. Pen e Tagwen erano ormai in cucina, preceduti da Khyber che spalancò la porta che dava sul retro. Senza guardarsi alle spalle, si tuffarono nella pioggia, nella nebbia e nell'oscurità.

Le strade erano affollate ed era difficile avanzare velocemente. Impossibile correre. Pen cercava di non perdere di vista Khyber e Tagwen lo tallo-

nava, ma tutt'e due erano costretti a farsi largo in mezzo alla folla che ostacolava la loro fuga. Ahren Elessedil era scomparso, ma non poteva essere lontano.

Alle loro spalle, il Pescatore Bugiardo era in piena baraonda: ne uscivano grida di minaccia e di dolore, rumore di vetri spezzati, l'intero edificio era avvolto nel buio. Solo allora Pen si accorse che avevano lasciato nella locanda tutto il loro bagaglio, ma ormai non c'era niente da fare. L'importante era riuscire ad allontanarsi. E rimanere vivi.

Un massiccio facchino allontanò da sé Pen che voleva passare. Il ragazzo barcollò e in quella sentì qualcosa penetrare nel mantello e sfiorargli il braccio sinistro. Il facchino emise un suono strangolato e afferrò Pen per una spalla. Il giovane si liberò di lui e vide sporgere dal suo petto un pugnale, piantato fino all'elsa. L'uomo cadde pesantemente addosso a Pen. Dagli occhi spalancati e fissi, il ragazzo capì che era morto.

Pen si guardò attorno, sconvolto dall'accaduto, e vide una figura grossa e scura, avvolta nel mantello e nascosta dal cappuccio, muoversi sul tetto di una casa vicina. Terek Molt, pensò a tutta prima, poi comprese che il druido non aveva avuto il tempo di uscire dalla locanda e di raggiungerli. In ogni caso, la figura sul tetto era molto più imponente di Molt, e non si muoveva come lui. Pareva un grosso insetto. Scendeva dal tetto, in direzione di Pen e del cadavere del facchino.

«Penderrin!» chiamò Khyber.

Nell'udire la ragazza, il giovane si girò e riprese a correre. Dietro di lui, la folla commentava esterrefatta quello che era successo. Pen non si girò a controllare se sospettavano di lui. In qualsiasi caso non si sarebbe fermato. Voleva solo continuare a correre.

Girarono in un labirinto di viuzze laterali, sgomitando per farsi largo, e alla fine si trovarono sul lungolago. Pen sentì che il braccio gli pulsava dolorosamente e quando lo guardò, alla luce di una delle lanterne dei magazzini portuali, scorse una macchia di sangue che si allargava sulla manica. Il pugnale lo aveva ferito dalla spalla al gomito, la lama era talmente affilata che neppure la spessa lana del mantello l'aveva fermata.

Chi l'aveva colpito? Capì che il bersaglio era lui, non il facchino. Se l'uomo, proprio nel momento cruciale, non l'avesse spinto via in malo modo, a terra ci sarebbe stato lui stesso.

Guardandosi dietro le spalle, vide che la figura scura lo inseguiva, passando rapida da un tetto all'altro dei magazzini: correva come un grosso ragno, con il corpo curvo e gambe e braccia allargate.

Era troppo veloce perché Pen potesse sfuggirgli.

«Khyber!» gridò, atterrito.

Lei si girò, vide a sua volta la figura e sollevò entrambe le braccia in un gesto di difesa. La magia colpì la figura mentre balzava da un magazzino all'altro e la fece rotolare lontano.

«Cos'era?» gridò Khyber.

Il giovane non rispose. Non ne aveva idea. Sapeva solo che preferiva non rivederlo e si augurò che la caduta l'avesse, se non ucciso, almeno ferito in modo grave, impedendogli di seguirli.

Quando ripresero a correre, si guardò preoccupato alle spalle. E fece bene: il loro inseguitore era di nuovo sui tetti e saltava da un edificio all'altro avvicinandosi rapidamente.

«Khyber!» Afferrò la ragazza per un braccio e le indicò la figura.

Lei si fermò di nuovo, la vide, alzò le braccia per evocare la magia e subito il loro inseguitore scomparve. Scrutarono per qualche istante tutt'intorno, ma sembrava che la nebbia, il buio e la pioggia se lo fossero inghiottito. Così non era, naturalmente; era ancora da qualche parte, e li seguiva. Adesso, però, era a terra dietro i magazzini, perso nelle tenebre.

All'idea, Pen sentì che gli si rizzavano i capelli sulla nuca. Si allontanò dagli edifici e si accostò al lago.

«Corri!» gli gridò Khyber.

E lui corse, seguito da Tagwen. I loro passi echeggiavano sulle tavole di legno dei moli avvolti da una cortina di pioggia e nebbia. Pen lanciava qualche occhiata verso i magazzini, senza fermarsi, ma non vide nessuno. Eppure, l'inseguitore era ancora lì, e gli dava la caccia. Lo sentiva. Se fosse riuscito ad avvicinarsi, avrebbe usato un altro dei suoi pugnali.

Una lama sarebbe uscita roteando dall'oscurità e Pen sarebbe morto ancora prima di capire cosa succedeva. I polmoni gli bruciavano e le gambe gli dolevano per la corsa, ma non rallentò. Non era mai stato così atterrito. Una cosa era affrontare un nemico alla luce del giorno, faccia a faccia, un'altra dover patire l'agguato di un nemico invisibile.

Raggiunsero la *Skatelow* e in un attimo si arrampicarono sulla scaletta. Soltanto dopo essersi nascosto dietro la cabina del pilota, Pen smise di aspettarsi che una lama uscisse dal buio, da un momento all'altro, per colpirlo alla schiena priva di protezione. Esaminò con cura le luci e le ombre dei magazzini del molo, e anche se non scorse traccia del suo misterioso inseguitore, era così spaventato che rimase paralizzato dietro la cabina, con la schiena rivolta verso l'acqua del lago.

«Cos'era?» gli chiese Khyber per la seconda volta, ansimando per la corsa.

Pen scrutò ancora per qualche istante il porto. «Non lo so. Non so neppure da dov'è arrivato. Hai visto cos'ha fatto?»

«Ha ucciso quell'uomo» sussurrò la ragazza.

«Ma intendeva uccidere te, vero?» chiese Tagwen, sporgendosi verso di lui e guardandolo negli occhi.

«Credo di sì» rispose il ragazzo. Lungo il molo, la nebbia si muoveva come un serpente. Dovunque guardasse, gli pareva di vedere ombre. «Penso che sia ancora là.»

Ahren Elessedil era già a bordo e parlava animatamente con Gar Hatch. Aveva gli abiti in disordine e fradici ed era rosso in faccia. Guardò i suoi tre compagni, nascosti dietro la garitta del pilota, e parve incerto sul da farsi. Si voltò verso il comandante e gli ordinò di sciogliere gli ormeggi, ma Hatch si rifiutò. Incrociò le braccia sul petto e disse che non erano ancora pronti, non avevano ancora terminato le riparazioni.

«Vi hanno trovati, vero?» Ironizzò. «I Druidi? Credete che non sappia chi siete e cosa cercate? Non voglio più avere niente a che fare con voi. Nessuna cifra potrebbe essere sufficiente a portarvi più avanti. Scendete dalla mia nave!»

I due marinai si avvicinarono, pronti a difenderlo. Dal fondo del porto si levarono delle grida. I loro inseguitori. Pen si era dimenticato di Terek Molt e dei suoi Gnomi.

«Là» disse all'improvviso Tagwen, indicando alla loro sinistra. «Qualcosa si è mosso dietro quell'edificio!»

Tutti scrutarono nel buio. Pen sentì il cuore martellargli in petto, il sangue pulsargli nelle orecchie. Aveva freddo e caldo nello stesso tempo. Era così spaventato che faticava a respirare.

Poi scorsero un'ombra enorme, che saltò dal molo al ponte della nave da una distanza impossibile. Quando atterrò, però, si agitò freneticamente per fare presa sul ponte lucido e bagnato. Ahren Elessedil e Gar Hatch si svoltarono a guardarlo e rimasero paralizzati dalla sorpresa. Pen colse il bagliore improvviso di un coltello, lucente e maligno, ma neppure lui riuscì a muoversi. Fu Khyber, che balzò in piedi e urlò furibonda, a salvarli tutti. Tendendo le braccia, evocò la magia degli elementi sotto forma di un vento che afferrò la figura scura mentre ancora cercava di riprendere l'equilibrio, e la spinse indietro, al di là del parapetto della nave e nelle acque gelide del lago.

Pen e Tagwen corsero nel punto dove l'avevano vista sparire e guardarono in basso. La figura nera era scomparsa.

Lungo il molo, le grida si avvicinavano. In mezzo alla nebbia si scorgeva il chiarore delle torce.

«Mollate gli ormeggi» gridò Ahren Elessedil a Gar Hatch «o vi butto tutti in mare e li mollo io stesso!»

Il comandante corsaro esitò per un istante, come se volesse accertarsi della serietà della minaccia, poi si girò verso i due marinai e ordinò loro di sciogliere gli ormeggi. Le cime caddero fuoribordo e la nave cominciò ad allontanarsi dal molo.

Pen continuò a scrutare le acque dov'era caduta la forma scura; non era del tutto sicuro che avesse rinunciato, che non li avrebbe più attaccati.

«I cavi di sicurezza!» gridò Gar Hatch.

La *Skatelow* si alzò e il lago si allontanò sotto di essa. Pen riprese a respirare, a fatica. Ancora nulla. Lanciò un'occhiata a Tagwen. Sulla sua faccia rugosa si leggeva lo stesso timore. Il nano incrociò lo sguardo di Pen e scosse la testa.

«I cavi di sicurezza!» ripeté Hatch, con ira. «Giovane Pen! Se hai tempo, potresti accompagnare Cinnaminson fino alla garitta del pilota, prima di agganciarti?»

Pen gli rivolse un cenno affermativo. Mentre si dirigeva al boccaporto, diede un'ultima occhiata sporgendosi dal parapetto. Il lago era scomparso sotto una distesa di nebbia. Un attimo più tardi volavano nella notte, isolati nel buio sempre più fitto, lasciandosi alle spalle Anatcherae e i suoi orrori.

23

Era scesa la notte, portando via l'ultima luce del crepuscolo. Una fitta nebbia avvolgeva la nave, la immergeva in un velo grigio che escludeva ogni visibilità. Non c'era più differenza tra l'alto e il basso e la sinistra e la destra, per coloro che viaggiavano sulla *Skatelow*. Tutto era identico. Fin dall'inizio la giornata si era presentata tetra, priva di colore e della luce del sole, ma la notte fu peggiore. Le nubi erano così fitte, sopra di loro, da non lasciar scorgere traccia di luna o stelle. Sotto la nave, le acque del Lazareen erano svanite come se qualcuno avesse tolto il tappo a una vasca. Le luci di Anatcherae erano sparite pochi minuti dopo la loro partenza. Il mondo era scomparso.

Pen accompagnò Cinnaminson dal padre. Lei gli strinse la mano mentre

percorrevano il corridoio e salivano sul ponte, ma nessuno dei due parlò. Ci sarebbero state troppe cose da dire e mancava il tempo. Nella cabina di pilotaggio, lei si mise obbediente a fianco del padre dicendogli: «Sono qui, papà».

Il comandante ordinò a Pen di scendere sottocoperta e il giovane obbedì, ma si fermò sul boccaporto con Khyber e Ahren, a scrutare nella nebbia impenetrabile, nella notte infinita. Se Cinnaminson non era in grado di navigare alla cieca, pensava il giovane, si sarebbero trovati nei guai. Non c'era il minimo particolare su cui basarsi, il cielo era invisibile.

«È la bussola di suo padre, vero?» gli chiese Ahren, a bassa voce. «I suoi occhi nel buio.»

Pen annuì e lo guardò stupito. «Come lo sai?»

«Se ne parla al porto, a Syioned. Alcuni dicono che è il suo portafortuna. Altri che vede nel buio, anche se è cieca durante il giorno. Nessuno di loro ha compreso la situazione. Ho visto come si muoveva, quando siamo stati a bordo. Percepisce con la mente la posizione delle cose, la loro collocazione, l'aspetto e la consistenza.

«Dice di vedere mentalmente le stelle, anche con la nebbia e la pioggia come ora. È così che pilota la nave.»

«Una dote magica» mormorò Ahren Elessedil. «Ma il padre pensa che appartenga a lui, dato che è sua figlia.»

Pen annuì. «Pensa che la figlia appartenga a lui.»

Udivano la ragazza parlare a bassa voce con il padre, dandogli istruzioni, la rotta da prendere, la direzione da seguire. Ogni volta, Hatch muoveva i comandi, virando leggermente a destra o a sinistra, sollevando la prua, avanzando nonostante il buio. In un altro momento, Gar Hatch si sarebbe accorto che li stavano guardando e avrebbe ordinato loro di scendere. Preoccupato che scoprissero il suo segreto, si sarebbe rifiutato di far muovere la nave finché non avessero lasciato il ponte. Ma quella notte era così preoccupato che non si rese neppure conto della loro presenza.

Più il volo proseguiva, più la nebbia si infittiva, turbinava attorno alla nave simile alla pozione di una strega, agitata da strane ombre e movimenti inattesi. Non c'era vento, eppure la nebbia mulinava come se ci fosse. Pen la guardava inquieto, non capiva come potesse succedere. Guardò di nuovo Ahren Elessedil, ma il druido fissava dritto davanti a sé, con tutta la sua attenzione concentrata su qualcosa.

Ascoltava.

Anche Pen tese l'orecchio, ma non riuscì a udire altro che il cigolio del

fasciame. Lanciò un'occhiata interrogativa a Khyber, ma lei scosse la testa per indicare che nemmeno lei udiva nulla.

Poi, all'improvviso, Pen rabbrividì. C'era effettivamente qualcosa. Dapprima non fu sicuro di cosa fosse. Sembrava un respiro basso e profondo, simile a quello di un uomo addormentato, eppure era diverso. Aggrottò la fronte, cercando capire. Doveva essere il vento, pensò. Il vento che passava in mezzo alle sartie o sul ponte. Ma sapeva che non era neppure quello. Il suono divenne più forte e si fece più vicino, pareva quasi che un gigante addormentato si fosse svegliato e fosse venuto a dare un'occhiata. Pen guardò Ahren, ma il druido fissava con attenzione davanti a sé, scrutava nella nebbia.

«Zio?» chiese Khyber, allarmata.

Il principe degli Elfi annuì senza distogliere lo sguardo. «È il lago» disse. «È vivo.»

Pen non sapeva che significato attribuire a quelle parole, ma il suono non gli piaceva. I laghi non erano vivi nel senso che respirassero; perché allora sembrava che quel lago respirasse?

Cercò di trovare un ritmo nel suono, ma era discontinuo, sporadico, roco, e trasmetteva un senso di fatica. La nave si avvicinava sempre più alla fonte di quel suono, scivolava entro la gola del gigante per finire nel suo stomaco. Pen vedeva questa immagine nella sua mente. Cercò di cambiare l'immagine con una meno terrificante, ma non ci riuscì.

E tutt'a un tratto comparvero forme eteree, incomplete e diafane, che cavalcavano sulla nebbia senza vento. Portavano con sé il suono, era dentro i loro corpi immateriali, fatti d'ombra, di pezzi staccati che si muovevano echeggiando attorno a loro. Pen indietreggiò vedendone arrivare un grande numero, che scivolava sopra il parapetto e il ponte della nave, lucido di pioggia. Cinnaminson rimase senza fiato e il padre imprecò con rabbia, cercando inutilmente di scacciare quelle forme spettrali.

«I morti vengono a farci visita» disse piano Ahren Elessedil. «Questo è il Lazareen, la prigione dei morti che non hanno trovato la strada dei mondi inferi e vagano ancora nelle Quattro Terre.»

«Cosa vogliono?» sussurrò Khyber.

Ahren scosse la testa. «Non lo so.»

Le ombre attorniavano la *Skatelow*, s'infilavano come uccelli in mezzo alle sartie. Il loro ansimare divenne più forte e riempì le orecchie di tutti coloro che erano sulla nave, un vortice di suono spaventoso. Lentamente, ma senza interruzione, le vibrazioni presero a scuotere l'intera nave, facen-

do ronzare le sartie e cigolare i pennoni. Pen se le sentì penetrare nelle ossa. Qualche istante più tardi, il suono diventò più acuto, un urlo terrificante, un gemito che colpiva con una valanga sonora. Pen cadde in ginocchio, contorcendosi per il dolore. Il gemito si serrava attorno alla sua testa come una morsa, schiacciando le sue inutili difese. Nella cabina del pilota, Cinnaminson si piegò su se stessa, premendosi le orecchie nel futile tentativo di non sentire. Gar Hatch gridava furibondo, lottando per tenere sotto controllo la nave, ma perdendo via via la battaglia.

«Fate qualcosa!» gridò Khyber, a tutti e a nessuno in particolare, con gli occhi chiusi e il viso distorto da una smorfia.

Come le leggendarie sirene, quegli spettri cercavano di far impazzire gli umani a bordo della *Skatelow*. Le loro voci paralizzavano i marinai, toglievano loro la sanità mentale e la sensibilità. Pen sentì che stava perdendo il controllo, che i suoi tentativi di proteggersi l'udito e la mente fallivano. Se avesse posseduto il canto magico, si disse, avrebbe potuto trovare il modo di reagire. Ma non aveva difese contro quei fantasmi, nessuna magia per combatterli. E non l'aveva nessuno di loro, salvo forse...

Lanciò una rapida occhiata ad Ahren Elessedil. Il druido resisteva all'attacco, ma era rigido e pallido in volto, muoveva le labbra e le mani e faceva appello alla sua magia per salvare la nave. Era una scelta terribile, come Pen sapeva. Con l'uso della magia, in un attimo si sarebbero rivelati alla *Galaphile*. La magia avrebbe condotto a loro Terek Molt e i suoi Cacciatori degli Gnomi. Ma che altra scelta avevano? Il ragazzo cercò di non gridare: il gemito era così frenetico e selvaggio da far vibrare la tolda.

Poi, all'improvviso, terminò e la nave fu immersa in un silenzio così vasto e profondo da dare l'impressione di essere avvolti nel cotone e sepolti sottoterra. Attorno a loro, la nebbia continuava a mulinare e le ombre a girare con essa, ma il gemito era scomparso.

Pen si alzò in piedi esitando, e guardò gli altri che facevano lo stesso.

«Ora siamo al sicuro, ma abbiamo rivelato la nostra presenza» disse con calma Ahren. Pareva esausto, aveva il volto stanco e tirato.

«Forse non ci hanno inseguiti» disse Khyber.

Lo zio non rispose. Senza parlare, si diresse verso la cabina del pilota. Dopo un istante di esitazione, anche Pen e Khyber lo seguirono. Al loro arrivo, Gar Hatch si voltò, con espressione dura e incollerita. «Questa è colpa tua, druido!» lo accusò. «Scendete tutti sotto e non muovetevi più!»

«Cinnaminson» disse Ahren Elessedil, rivolto alla ragazza, senza curarsi del padre. La giovane si volse verso di lui; il suo viso pallido era umido di

nebbia, gli occhi sgranati. «Dobbiamo nasconderci. Puoi trovare un posto adatto?»

«Non rispondergli!» gridò Gar Hatch. Scese dalla garitta e si avvicinò al druido. «Lasciala stare! È cieca, nel caso non te ne fossi accorto! Come pensi che possa aiutarti?»

Ahren si fermò e alzò la mano in segno di avvertimento. «Non avvicinarti, comandante» gli disse. Gar Hatch si fermò, tremante di rabbia. «Non fingiamo di non sapere quello che può e non può fare. Cinnaminson è la tua vista in questa nebbia. Riesce a vedere meglio di te e di me. Se non è vero, mandala sottocoperta e pilota da solo la nave! Siamo inseguiti da una nave da guerra dei Druidi, e se non trovi la maniera di uscire dal lago, e in fretta, piomberà su di noi.»

Gar Hatch fece un passo avanti e strinse i pugni. «Non avrei mai dovuto farvi salire a bordo! Non avrei mai dovuto accettare di aiutarvi! L'ho fatto, e guardate cosa mi costa! Mi portate via la figlia, mi portate via la nave e forse ci rimetterò la vita!»

Ahren non si lasciò impressionare. «Non dire idiozie. Non ti chiedo altro che il tuo servizio, e per quello ho pagato. E una parte del servizio è l'uso del talento di tua figlia. Adesso dalle il permesso di trovare un nascondiglio, prima che sia troppo tardi!»

Hatch fece per dire qualcosa, ma sbarrò gli occhi sconvolto, quando dalla nebbia spuntarono gli enormi rostri rivestiti di ferro della *Galaphile*.

«Cinnaminson!» gridò, balzando nella cabina e prendendo i comandi.

Abbassò la prua della *Skatelow* così bruscamente che Pen e i suoi compagni franarono contro la cabina e dovettero afferrarsi alle ringhiere e a ogni altro appiglio che trovarono. La nave cadde in picchiata, poi si raddrizzò e si lanciò in avanti nella nebbia, il tutto in pochi secondi. In quel breve tempo tornarono a essere soli, la *Galaphile* svanì nella nebbia alle loro spalle.

«Che rotta?» chiese Gar Hatch alla figlia.

Cinnaminson fissò i comandi, si afferrò al mancorrente della cabina e cominciò a fornire istruzioni al padre, con voce ferma, indicandogli le manovre da compiere. Pen, Khyber e Ahren Elessedil si agganciarono ai cavi di sicurezza e si tennero vicino alla cabina per osservare ciò che succedeva. Gar Hatch li ignorò: parlava solo alla figlia, ascoltava le sue risposte ed effettuava le necessarie variazioni di rotta.

Pen si guardò alle spalle, poi in alto, scrutando nella nebbia alla ricerca della *Galaphile*. La nave dei Druidi non si vedeva, ma non era lontana: ne

sentiva la presenza, incombente e mortale, un cacciatore implacabile che braccava la preda. Sentiva la sua massa avvicinarsi nella nebbia, per farli precipitare nel Lazareen come aveva cercato di fare con lui nel lago Arcobaleno venti giorni prima.

A un tratto si accorse che le ombre erano svanite, erano tornate nella foschia da cui erano uscite qualche minuto prima, di nuovo assorbite dalle acque del Lazareen.

«Perché i morti non seguono Terek Molt?» chiese ad Ahren. «Perché non hanno attaccato anche la *Galaphile*?»

Il druido lanciò un'occhiata nella nebbia. «Perché Molt protegge la nave con la magia dei Druidi, cosa che lui può fare e noi no.» S'interruppe, con una smorfia. Aveva le nocche bianche per la forza con cui si teneva alla ringhiera e il viso cosparso di goccioline d'acqua. «Inoltre, Penderrin, può darsi che sia stato lui a evocare i morti. È capace di farlo.»

«Per le Ombre» mormorò il ragazzo, come se dicesse una preghiera.

Proseguirono in silenzio, isolati, come un coniglio che cerca di sfuggire alla volpe. Tutti scrutavano nella notte col timore di vedere riapparire la *Galaphile*; si muovevano solo Cinnaminson, che dava indicazioni, e Gar Hatch che azionava i comandi. Quando raggiunsero il centro del Lazareen, il vento si levò di nuovo e la nebbia cominciò a diradarsi. Sotto di loro, l'acqua del lago era agitata e scura, il rumore delle onde si udiva distintamente nel silenzio.

Ahren Elessedil si accostò alla cabina del pilota. «Dove stiamo andando?» chiese a Gar Hatch.

«Negli Slag» rispose cupo il corsaro. «Là c'è un mucchio di posti dove non ci troveranno mai. Ci basta lasciare il lago.»

Pen toccò il braccio del druido e gli rivolse un'occhiata interrogativa.

«Paludi» rispose Ahren. «Si estendono per molte miglia, lungo la costa di nordest. Paludi, canali e isolotti, cedri e cipressi. Un labirinto di erbe e di piccole macchie d'alberi, nascosto dalla nebbia e pieno di sabbie mobili capaci di inghiottire intere navi. Pericolose, anche se le conosci.» Con un cenno della testa, indicò Hatch. «Ha fatto la scelta giusta.»

La scelta di Cinnaminson, pensò Pen. Era lei a dare la rotta, a cercare la strada con la sua vista mentale. A lei erano affidate le loro speranze.

La nebbia continuò a diradarsi: nel cielo sopra di loro comparivano le stelle, il lago al di sotto scintillava della loro luce. Entro pochi minuti sarebbero stati pienamente visibili, pensò Pen, ma non scorgeva ancora la riva. Davanti a loro c'era una parete di nebbia, in lontananza, e pensò che la

riva fosse in quella direzione, ma era molto lontana, e il vento contrario rallentava la nave.

Prese a cadere la pioggia, che spazzò il ponte e in pochi istanti li bagnò da capo a piedi. Continuò a cadere per qualche minuto, mentre in lontananza si udivano tuoni, poi, all'improvviso, cessò. Nello stesso istante, anche il vento smise di soffiare.

«Venti gradi a dritta» disse Cinnaminson al padre. «Su quel canale possiamo raggiungere una velocità maggiore. Oh!» esclamò all'improvviso. «Dietro di noi!»

Tutti si voltarono e scorsero la *Galaphile* che usciva dal banco di nebbia, cupa e minacciosa alla luce della luna. La nave da guerra aveva ritirato tutte le vele e volava con la sola energia dei cristalli di diapso. Arrivava veloce e puntava su di loro, minacciosa come un'onda di marea.

Gar Hatch diede piena potenza ai cristalli e gridò ai marinai di chiudere la vela maestra, che con il vento da prua finiva per ridurre la loro velocità. Anche la *Skatelow* poteva viaggiare con i soli cristalli, ma in quel momento la *Galaphile* era più veloce. Però la *Skatelow* era più piccola e leggera, e con un po' di fortuna sarebbe riuscita a sfuggire alla sua inseguitrice.

La caccia era ripresa; la nebbia che li aveva protetti fino a qualche momento prima era svanita e Pen aveva l'impressione che la *Galaphile* guadagnasse terreno. Il Lazareen si stendeva sotto di loro in tutte le direzioni, vasto e immutabile, e la costa non si vedeva ancora. Con le manovre non si poteva fare molto di più: Cinnaminson continuava a dare indicazioni e il padre a muovere i comandi, cercando qualche corrente d'aria che li portasse nella direzione voluta, ma nessuno si faceva illusioni.

Poi tornò a cadere la pioggia e Ahren vide una possibilità d'azione. Si allontanò dalla cabina e si servì della magia per cambiare la direzione della nube carica di pioggia e inviarla contro la *Galaphile*. La nuvola colpì in pieno la nave dei Druidi, e a quel punto si era trasformata in un nevischio così fitto e pesante da avvolgere l'imbarcazione e inghiottirla completamente. La coltre bianca coprì il ponte e gli alberi della *Galaphile* con uno spesso strato di ghiaccio.

La *Skatelow* riuscì finalmente a distanziarsi. Appesantita dalla massa di ghiaccio, la nave dei Druidi perdeva quota. Pen vide un fuoco rosso correre sugli alberi quando Terek Molt usò il fuoco dei Druidi per sciogliere il ghiaccio. Il fuoco aveva un aspetto irreale, era una successione di lampi rossi che sembravano gli occhi di un drago o i carboni di una forgia.

Davanti a loro, la parete di nebbia era più vicina.

Ahren si afflosciò vicino a Pen e Khyber. Aveva il viso terreo, tirato, gli occhi sbarrati: la magia aveva consumato le sue ultime forze. «Trova un nascondiglio, Cinnaminson» mormorò. «In fretta.»

Dal suo posto accanto alla cabina del pilota, bagnato dalla pioggia e raggelato dal vento, Pen guardò a sua volta la ragazza, che era ancora immobile al suo posto, la testa sollevata e lo sguardo dinanzi a sé. Parlava a voce così bassa che Pen non riusciva a distinguere le parole, ma Gar Hatch la ascoltava con attenzione, chino verso di lei, la sua forma massiccia curva sotto il mantello. Era sceso di quota e adesso la *Skatelow* sfiorava l'acqua: Pen sentiva i colpi delle onde, forti e continui. Il vento era ripreso, li sferzava ora da una direzione ora dall'altra: un vento che soffiava dalle montagne Charnal, gelide e brulle.

Poi si trovarono di nuovo immersi nella nebbia, il sudario grigio li avvolse e li isolò dal mondo. Tutto ciò che li circondava scomparve in un istante.

«Cinque gradi a dritta» disse seccamente Cinnaminson. «Prendi quota, in fretta!»

Accecato dalla nebbia, Pen sentì il rumore dei rami che si spezzavano sotto la chiglia, mentre la *Skatelow* si sollevava di scatto: un secco crepitio di legno spezzato, poi di nuovo il silenzio. La nave riprese l'assetto orizzontale. Pen stringeva con tale forza la ringhiera che correva intorno alla cabina di pilotaggio che le mani gli dolevano. Khyber era accucciata accanto a lui, gli occhi chiusi, il respiro affannoso.

«Là, papà!» esclamò all'improvviso Cinnaminson. «Davanti a noi, una baia! Scendi in fretta!»

La *Skatelow* si abbassò rapida e per qualche istante Pen ebbe la sensazione che gli mancasse la terra sotto i piedi, poi si fermò. Anche ora la chiglia della nave toccò qualcosa, ma con meno violenza. Si udì un fruscio di erba e di canne, non il rumore secco dei rami che si spezzano. Ad accoglierli fu l'odore di vegetazione marcia proveniente dalla palude e il puzzo dei gas che salivano dal fondo; da un punto indeterminato si levò un frenetico battito d'ali.

Poi la *Skatelow* toccò l'acqua, con un piccolo schizzo e un sobbalzo, avanzò avvolta dalla nebbia e dal buio, infine si fermò.

«Ho avuto tanta paura» sussurrò Cinnaminson. Si era voltata verso Pen e pareva che lo vedesse con gli occhi anziché con la mente.

«Non mi sembravi impaurita» le sussurrò Pen. Le strinse la mano.

«Sembravi più calma di tutti noi.»

«Non so cosa sembrassi. So solo quello che provavo. Continuavo a pensare che bastava il minimo errore perché ci raggiungessero. Soprattutto quando la nave da guerra è comparsa e si è messa a inseguirci.»

Pen guardò il cielo, ma scorse solo nebbia e oscurità, nessuna traccia della *Galaphile* o di altre navi. Attorno a loro, le acque della palude battevano con dolcezza contro la chiglia. Anche se non poteva vederli, il giovane sentì il fruscio degli alti alberi che, a quanto gli diceva Cinnaminson, li circondavano. Per scoprire la presenza della *Skatelow* occorreva atterrarle proprio davanti. Dall'alto, anche quando l'aria era tersa, la nave era invisibile. Il loro nascondiglio era perfetto.

Due ore erano passate dal momento dell'atterraggio e tutti erano andati a dormire, a parte il corsaro che montava la guardia a prua. Pen era con Cinnaminson nella cabina di pilotaggio e scrutava nella nebbia, ma riusciva a malapena a vedere l'uomo fermo a poche iarde da lui. Prima di quella notte, il ragazzo non avrebbe avuto il permesso di salire sul ponte. Ma forse le vecchie regole avevano perso importanza per Gar Hatch, dato che ormai il comandante e Ahren Elessedil conoscevano i reciproci segreti e nessuno cercava più di ingannare l'altro. Pen non pensava che l'opinione di Hatch su di lui fosse cambiata, non credeva che gli piacesse vederlo accanto alla figlia. Ma forse aveva deciso di sopportare, per il momento, visto che presto si sarebbero separati. In qualsiasi caso, Pen ne approfittava finché poteva.

«A che pensi?» gli chiese la ragazza, scostandosi dal viso una ciocca di capelli bagnati.

«Che tuo padre è stato molto generoso a lasciarci sul ponte. Forse adesso mi giudica un po' meglio.»

«Adesso che sa chi siete e chi vi dà la caccia? Oh, certo, penso che diverrete amiconi. Vi inviterà a casa nostra, a vivere con noi.» Gli rivolse un sorriso ironico.

Pen sospirò. «D'accordo. Me la sono voluta.»

Cinnaminson si accostò di più a lui. «Ascoltami, Penderrin» disse, parlandogli all'orecchio. «Può darsi che mio padre vi abbia tradito, ad Anatcherae. Non so se l'ha fatto davvero, ma lo temo. È una brava persona, ma quando ha paura si lascia prendere dal panico. L'ho già visto succedere altre volte. Perde di vista la prospettiva delle cose. Non segue più il buonsenso.»

«Se è stato lui a segnalarci a Terek Molt...»

«L'ha fatto perché aveva paura» terminò Cinnaminson. «Quando viene messo con le spalle al muro, non sempre fa la cosa più sensata. Può darsi che sia successo anche questa volta. Non ero con lui quando ha lasciato la nave, e non so con chi si è incontrato. Forse quel druido l'ha costretto a parlare. Sai che possono farlo. Capiscono sempre quando una persona mente. Mio padre potrebbe avervi tradito per salvare la sua nave e la sua famiglia.»

«E per la taglia che offrono» aggiunse Pen.

Lei indietreggiò leggermente, per permettergli di guardarla in faccia. «L'importante, adesso, è che se l'ha fatto una volta lo può fare di nuovo. Anche qui negli Slag. E io non voglio che succeda. Voglio che tu sia al sicuro.» Pen chiuse gli occhi. «E io voglio che tu venga con me» le sussurrò. Sentiva ancora il contatto delle sue labbra contro la pelle. «Voglio che tu venga con me adesso, non in futuro. Dimmi che verrai, Cinnaminson. Non voglio lasciarti.»

Lei chinò la testa e l'appoggiò sulla sua spalla. «Mi ami, Penderrin?»

«Sì» rispose lui. Non aveva mai usato quella parola, neanche tra sé, nel silenzio della sua mente. Amore. Non si era permesso di definire ciò che provava. Ma nella misura in cui gli era possibile, per quanto fosse giovane e inesperto, voleva provare. «Sì, ti amo» rispose.

Lei affondò la faccia contro il suo collo. «Volevo sentirtelo dire. Desideravo tanto queste parole.»

«Devi venire via con me» insistette Pen. «Non voglio lasciarti.»

Lei scosse la testa. «Siamo due bambini, Pen.»

«No» rispose lui. «Non più.»

Si accorse che Cinnaminson soppesava la sua risposta. Un presagio cupo lo costrinse a chiudere gli occhi. Già sapeva cos'avrebbe detto. Era uno sciocco. Le aveva chiesto di lasciare il padre, l'uomo che l'aveva allevata e che si era preso cura di lei, la più forte presenza della sua vita. Che ragione aveva di farlo? Peggio ancora, le chiedeva di accompagnarla in un luogo dove solo un pazzo poteva accettare di recarsi. Lei non lo sapeva, ma Pen sì. Sapeva quanto sarebbe stato pericoloso.

«Scusa, Cinnaminson» si affrettò ad aggiungere. «Non so cosa mi è venuto in mente. Non ho il diritto di chiederti di venire con me. Sono stato egoista. Per ora devi rimanere con tuo padre. Quello che ci siamo detti qualche giorno fa era giusto. Quando giungerà il momento, verrò da te. Ma non è ancora il momento. È troppo presto.»

Cinnaminson alzò la testa dalla sua spalla e lo guardò meravigliata. Nel-

la scarsa luce e con la nebbia che le inumidiva la pelle, pareva ancora più giovane. Quanti anni aveva? Non aveva mai pensato di chiederglielo.

«Ad Anatcherae mi hai detto che saresti venuto a prendermi quando fossi stata pronta a venire» rispose lei. «È ancora vero? Mi ami abbastanza per farlo?»

«Sì» rispose Pen.

«Allora voglio che mi porti con te quando arriveremo nel posto dove state andando. Voglio che mi porti via adesso.»

Lui la fissò incredulo. «Adesso? Ma io pensavo...»

«Sono pronta, Pen. Mio padre capirà. Lo convincerò io. L'ho servito a sufficienza. Non voglio più essere il suo navigatore. Voglio una vita diversa. La cerco da molto tempo. Penso di averla trovata. Voglio stare con te.»

Alzò la mano e gli accarezzò la faccia, seguendone i contorni. «Hai detto che mi ami. Anch'io ti amo.»

Lo strinse a sé, con forza e a lungo. Pen chiuse gli occhi e sentì il calore di lei fluirgli dentro. La amava disperatamente e non pensò neppure per un momento che l'età o l'inesperienza gli impedissero di capire il significato di quelle parole. Non aveva idea di come proteggerla, dato che era a malapena in grado di proteggere se stesso, ma avrebbe trovato il modo.

«Andrà tutto bene» le sussurrò.

Ma lo disse soprattutto per rassicurare se stesso.

24

All'alba, Pen e i suoi compagni poterono osservare meglio gli Slag, e ciò che videro non li incoraggiò affatto. La zona aveva l'aspetto di una giungla mostruosa, un impenetrabile labirinto di alberi, liane, canneti ed erbe di palude le cui radici affondavano in canali coperti di alghe galleggianti che si stendevano a perdita d'occhio. La visibilità non era buona, naturalmente, dato che la nebbia della notte non si era dissolta al sorgere del sole, ma continuava a coprire gli Slag come una pesante coltre grigia. I suoi tentacoli si arrotolavano attorno ai cespugli come quelli di una creatura vivente, si facevano strada serpeggiando in mezzo ai rami scuri e nodosi degli alberi e al tappeto di erbe taglienti, e formavano una parete che prometteva di rendere lento e pericoloso ogni genere di viaggio che non prevedesse il volo.

Ahren Elessedil studiò con attenzione la palude che circondava la *Skatelow*, osservò il soffitto di nubi e nebbia, così basso da sfiorare l'albero ma-

estro della nave, e scosse la testa. Là in mezzo nessuno li avrebbe mai scoperti, pensava. Tuttavia la nave rischiava di non essere mai più in grado di uscirne.

«Ecco come faremo» disse Gar Hatch, scorgendo la sua espressione. Sugli Slag gravava un caldo umido e il comandante corsaro era a petto nudo: la sua pelle luccicava per l'umidità. Scese dalla cabina di pilotaggio e si portò davanti all'elfo. «Non è brutto come sembra a prima vista. Comunque, lo è abbastanza da costringerci ad adottare qualche cautela finché saremo sull'acqua, cosa che succederà per la maggior parte del percorso. Staccheremo l'albero, ridurremo la zavorra come meglio potremo e punteremo a est lungo i canali, a parte i tratti in cui occorrerà volare per superare qualche ostacolo. Il cammino è lento ma sicuro. Quella nave da guerra non ci troverà mai.»

Pen non condivideva quella sicurezza, ma Gar Hatch era il comandante e colui che conosceva meglio la regione. Così, tutti lo aiutarono a smontare l'albero e a posarlo sul ponte, a staccare le vele e i pennoni e a portarli sottocoperta e a gettare fuoribordo le scorte superflue. Occorse gran parte del mattino per completare quei preparativi e tutti lavorarono nel massimo silenzio perché in luoghi come quello i suoni arrivavano molto lontano.

Non videro traccia della *Galaphile* e verso mezzogiorno si avviarono lungo i canali e le paludi, in mezzo agli alberi che formavano attorno a loro una galleria verde. Per tre volte furono costretti a volare, aprendo le valvole di Parse quel poco che permetteva di oltrepassare gli alberi per arrivare al canale successivo. Avanzavano adagio, come aveva detto Hatch, ma con regolarità e non ci furono incidenti.

Sarebbe andata ben diversamente se il comandante corsaro non avesse conosciuto quelle acque. Per due volte fermò la nave in un punto dove l'acqua era più profonda, e in lontananza Pen vide alcune forme enormi muoversi appena sotto la superficie, creando onde che si allargavano in grandi cerchi concentrici. Una volta, qualche grosso animale uscì dall'acqua, dietro uno schermo di alberi e cespugli, e si fece strada con una tale violenza da abbattere alcuni alberi e da far ribollire l'intero specchio d'acqua. Comunque, nessuna di quelle creature si avvicinò alla nave perché Hatch pareva sapere quando fermarsi ad attendere e quando proseguire.

Al tramonto erano ancora nella palude, ma molto più a est del punto in cui vi erano entrati, e non si vedeva traccia dei loro inseguitori. Quando gli chiesero dov'erano, Hatch rispose che erano a poco più di metà strada. L'indomani al tramonto, se la fortuna continuava ad assisterli, sarebbero

arrivati dall'altra parte.

Pen non vedeva l'ora che giungesse quel momento. Era già stanco degli Slag, del puzzo di marcio dell'aria, del grigiore della luce, ostile e logorante, della malattia che si nascondeva in quei miasmi in attesa di infettare gli incauti che li respiravano. Non era un posto adatto agli esseri umani di qualsiasi razza. Anche su una nave volante, Pen si sentiva in pericolo.

Ma forse era la sua preoccupazione per ciò che sarebbe successo al momento di lasciare la *Skatelow*. Togliere Cinnaminson al padre non sarebbe stato semplice. Non dubitava di riuscirci, di poter fare tutto il necessario. Ma quando ci pensava sentiva una forte inquietudine. Gar Hatch era un uomo pericoloso e Pen non lo sottovalutava. Pensava che i sospetti di Cinnaminson su quanto era accaduto ad Anatcherae fossero fondati. Probabilmente Gar Hatch li aveva denunciati a Terek Molt. Forse pensava che non sarebbero più tornati sulla *Skatelow* per riprendere il viaggio, e per questo era apparso così confuso quando Ahren Elessedil era ricomparso e gli aveva ordinato di partire. Non erano le riparazioni non terminate o i rifornimenti a preoccuparlo, ma il fatto di essere costretto a lasciare la città.

Cos'avrebbe fatto una volta scoperto che la figlia, il bene più prezioso della sua attività, intendeva andarsene con Pen? Avrebbe preso qualche provvedimento. Il ragazzo ne era certo.

D'altra parte, Pen non aveva fatto granché per chiarire le cose con i compagni. Non aveva parlato a nessuno dell'accordo tra lui e Cinnaminson. Non sapeva come fare. Tagwen e Khyber non l'avrebbero certo appoggiato: il nano non avrebbe fatto nulla che mettesse a rischio i loro sforzi di trovare l'Ard Rhys e la ragazza gli aveva già detto chiaro e tondo che il suo interesse per Cinnaminson era un grosso errore. Solo Ahren Elessedil poteva mostrare comprensione e appoggiare la sua richiesta. Ma non sapeva come dirglielo. Perciò aveva rimandato per tutto il giorno e ogni volta si era detto che era meglio attendere.

Be', ormai non poteva più aspettare. Era il tramonto, avevano già cenato e gli restava un solo giorno. Rimandando ancora, rischiava di non avere il tempo necessario per convincere il principe degli Elfi.

Ma prima che potesse fare ciò che aveva deciso, Gar Hatch gli arrivò accanto e disse: «Vorrei scambiare due parole con te, giovane Penderrin. Da solo».

Portò il ragazzo nella cabina di pilotaggio, separandolo dagli altri. Pen si costrinse a rimanere calmo, a non guardare Ahren e Khyber per controllare se erano così vicini da aiutarlo, in caso di bisogno. Sapeva cosa aspettarsi.

Non aveva pensato che Cinnaminson sarebbe stata così veloce nel dirlo al padre, ma a dire il vero la ragazza non aveva ragione di attendere. Avrebbe tuttavia preferito che lo avvertisse, prima di farlo.

Fermo davanti a Pen, e con la luce ormai così scarsa che il ragazzo riusciva a malapena a distinguere i suoi lineamenti, Gar Hatch scosse lentamente la testa.

«Mia figlia dice che lascia la nave» disse piano. «Vuole venire via con te. È vero?»

Pen non aveva pensato a cosa dire, una volta giunto il momento, e adesso era senza parole. Si costrinse a guardare il comandante negli occhi. «Sì.»

«Dice che la ami. È vero?»

«Sì. La amo.»

L'omone lo guardò in silenzio per un momento, pareva che stesse decidendo se gettarlo o no fuoribordo. «Tu ne sei certo, Pen? Sei tremendamente giovane e non conosci ancora bene mia figlia. Forse sarebbe bene aspettare.»

Pen respirò a fondo. «Penso che ci conosciamo a sufficienza. So che siamo giovani, ma non siamo bambini. Siamo pronti.»

Scese il silenzio. L'uomo lo studiò con attenzione, e Pen sentì su di sé il peso di quello sguardo. Avrebbe voluto aggiungere qualcosa, ma non gli veniva in mente nulla per alleggerire la tensione. Perciò tacque.

«Bene» disse infine il comandante. «Pare che abbiate deciso, tutt'e due. Non penso di potervi fermare senza causare rancori, e non mi piace litigare. Penso che sia un errore, Penderrin, ma se volete provare, non intendo ostacolarvi. Mi sembri un bravo ragazzo. So che Cinnaminson è stanca della vita sulla *Skatelow*. Vuole qualcosa di più, una vita diversa. Ne ha il diritto. Pensi di poterti prendere cura di lei come ho fatto io?»

Pen annuì. «Farò del mio meglio. Penso che ci prenderemo cura l'uno dell'altra.»

Hatch brontolò: «Più facile a dirsi che a farsi, ragazzo. Se dovessi ingannarla, verrò a prenderti. Lo sai, vero?».

«Non la ingannerò.»

«Non m'importa della tua famiglia o della magia che può usare contro la povera gente come me» proseguì, ignorandolo. «Verrò a cercarti, e puoi essere certo che ti troverò.»

A Pen non piaceva quella minaccia, ma pensò che il comandante volesse dare sfogo alla sua irritazione per quanto stava succedendo. Del resto, non

pensava che l'uomo avrebbe mai avuto ragione di intervenire.

«Ho capito» rispose.

«Meglio per te. Non dico che la cosa mi piace, neppure un poco. E non dico di avere fiducia in voi due. Non ne ho. Ma ti permetterò di fare una prova, Penderrin, e ti farò mantenere la parola. Mi auguro di non dovermene pentire.»

«Non te ne pentirai» promise Pen.

«Va', allora.» L'uomo indicò Ahren e Khyber, fermi a parlare accanto al parapetto. «Torna dai tuoi amici. Domani ci attende una giornata dura, e devi essere riposato.»

Nel lasciare la cabina del pilota, Pen era confuso. Non s'era aspettato che Gar Hatch fosse così accomodante e la cosa lo preoccupava. Aveva sollevato solo una blanda protesta, non aveva cercato di convincere Pen a rinunciare, non era neanche andato da Ahren Elessedil a lamentarsi. Forse era stata Cinnaminson a convincerlo a non farlo, ma non gli sembrava plausibile. Forse, gli venne in mente, si aspettava che fosse il druido a fermarli. Forse sapeva che i compagni di Pen sarebbero stati contrari e pensava di lasciare a loro l'incarico.

Ma nemmeno queste spiegazioni lo convincevano. Gar Hatch non era tipo da affidarsi ad altri per risolvere i suoi problemi. Un simile comportamento non rientrava nelle abitudini dei Corsari e di sicuro non si accordava con la sua personalità.

Pen si guardò attorno alla ricerca di Cinnaminson, ma non la vide. Magari sarebbe salita più tardi, ma, dato che quella notte non volavano, probabilmente era andata a dormire. Pen lanciò un'occhiata ad Ahren e Khyber. Avrebbe dovuto parlare al druido, dargli del tempo per riflettere. Ma proprio mentre gli si avvicinava, dal boccaporto sbucò Tagwen, brontolando perché non riusciva a dormire in una cabina piccola, senz'aria e che per di più dondolava in continuazione. Il ragazzo rifletté per un istante, poi decise di rimandare all'indomani. Appena sveglio, avrebbe raccontato tutto ad Ahren Elessedil. Non sarebbe stato troppo tardi. Doveva essere convincente, e il druido l'avrebbe sostenuto.

Si sentiva un po' stanco e scombussolato, perciò accolse il suggerimento di Gar Hatch e scese nella sua cabina per dormire.

Venne svegliato da quello che era chiaramente un grido d'allarme. Si rizzò a sedere, ancora semiaddormentato, e cercò di orientarsi. Di fronte a lui, anche Tagwen si guardava attorno disorientato, con gli occhi ancora

assonnati. Al grido fece seguito una serie di rochi bisbigli, che si potevano udire anche sottocoperta. Qualcuno corse da una parte all'altra del ponte, poi si fermò. Tornò a regnare il silenzio, profondo e inatteso. Pen non sapeva cosa stava succedendo e temeva che il tempo non fosse sufficiente a capirlo. Fece segno a Tagwen di seguirlo in fretta, s'infilò gli stivali e uscì.

Il corridoio era vuoto, e sulla scaletta non c'era nessuno. Quando uscì dal boccaporto, vide che l'alba era giunta con una nebbia densa che strisciava in mezzo agli alberi e saliva sul ponte della *Skatelow*. A tutta prima non vide nessuno, poi scorse a prua Gar Hatch, i due marinai, Ahren Elessedil e Khyber. Si guardavano attorno in tutte le direzioni e Pen corse verso di loro.

«Un marinaio ha visto la *Galaphile*, pochi istanti fa, proprio sopra di noi e diretta a nord» sussurrò il druido. «Ha lanciato l'allarme, e può darsi che quel grido abbia rivelato la nostra presenza. Stiamo controllando se torna indietro.»

Erano riuniti in gruppo e scrutavano nella nebbia, alla ricerca di un movimento. Passarono parecchi minuti e non successe nulla.

«C'è un canale davanti a noi, coperto dagli alberi» disse Gar Hatch con calma. «Continua per parecchie miglia in mezzo a una folta foresta. Una volta entrati, non possiamo essere visti dal cielo. È la nostra migliore possibilità di sfuggire.»

Issarono le ancore e lasciarono il nascondiglio. Nessuno pensò alla colazione. Ciò che contava era trovare un rifugio sicuro. Tutti erano sul ponte, tranne la sola Cinnaminson. Pen fu tentato di scendere a chiamarla, ma infine decise che non poteva lasciare i compagni nel mezzo di una crisi. Poteva esserci bisogno di lui; Hatch poteva chiedergli di stare ai comandi. Rimase nelle vicinanze e osservò il comandante che portava la *Skatelow* lungo una serie di laghetti collegati uno all'altro, dai quali spuntavano canne e tronchi di alberi morti, la spingeva avanti con attenzione, sempre con un occhio in direzione del cielo coperto dalla nebbia. I due marinai si sporgevano dal parapetto per misurare la profondità e segnalare a gesti i tronchi affioranti e le secche. Nessuno parlava.

Il canale apparve davanti a loro senza preavviso: una galleria in mezzo a un intrico di rami e tronchi. Quando vi entrarono, ebbero l'impressione di venire ingoiati da un gigante. Una volta dentro, la temperatura cadde bruscamente. Pen rabbrividì. Sopra di loro si vedeva qualche squarcio di cielo, ma soprattutto lo scuro soffitto di vegetazione. Il canale era abbastanza ampio da permettere il passaggio, ma la *Skatelow* non sarebbe riuscita a

passare con l'albero maestro montato. I due marinai dovevano usare pertiche per allontanarla dai mucchi di radici che crescevano sulle rive e tenerla al centro, dove l'acqua era più profonda. C'era troppo buio perché Pen riuscisse a vedere bene cosa facevano, ma era certo che non sarebbero riusciti a passare senza Hatch, il quale pareva sapere senza esitazioni che cosa fare e li portava avanti a un'andatura regolare.

Il tempo passava, ma Cinnaminson non compariva. Pen continuava a guardare dietro di sé, ma non vide segno della ragazza. Cominciò a preoccuparsi. Poi, davanti a loro, in fondo al tunnel, comparve la luce del giorno.

Gar Hatch lo chiamò. «Prendi il timone, giovane Penderrin. Per uscire dal canale devo passare a prua.»

Pen fece come gli veniva ordinato. Hatch si portò a prua per raggiungere i suoi uomini e tutt'e tre usarono le pertiche per spingere la *Skatelow* in direzione dell'apertura. Di tanto in tanto il comandante segnalava al ragazzo di muovere il timone.

Erano quasi usciti, quando la nave sobbalzò con violenza e da sotto la chiglia giunse un forte scricchiolio. Pen fu sbalzato contro i comandi e per un istante temette di avere fatto un errore, ma quando corse a prua comprese di avere soltanto obbedito agli ordini.

Gar Hatch, piegato sul parapetto, scrutava le acque scure e scuoteva la testa.

«Quello è nuovo» mormorò, rivolto a nessuno in particolare, e indicò il grosso tronco che la nave aveva urtato. Alzò gli occhi verso il tetto di alberi. «Troppo poco spazio per volare. Dobbiamo scendere e tirare con le cime.»

Hatch tornò nella cabina di pilotaggio e disse a Pen che si sarebbe occupato lui dei comandi. Non c'era alcun tono di rimprovero nella sua voce, e Pen non fece obiezioni. Insieme a Tagwen, Ahren Elessedil e ai due marinai, scese nell'intrico di radici e si portò davanti alla prua. Afferrarono le cime legate ad anelli di metallo sullo scafo della nave e tirarono, mentre il comandante dava energia ai cristalli in modo da rendere più leggera la *Skatelow*. Alla fine riuscirono a liberarla, e la nave riprese a muoversi lentamente sulla verde superficie.

Era un lavoro faticoso. Insetti di ogni tipo li assediavano impedendo loro di vedere bene e le radici sommerse su cui camminavano erano scivolose per il muschio. Tutti, prima o poi, finirono nell'acqua del canale, e lottarono per tornare a galla, ma lentamente riuscirono a raggiungere la baia, do-

ve splendeva il sole e non c'era nebbia.

«Passate dietro!» gridò loro Gar Hatch. «Lasciate le cime!»

Pen, Tagwen e Ahren Elessedil obbedirono e la nave passò davanti a loro, coprendo per qualche istante i due marinai che lavoravano sull'altro lato. Quando la poppa della nave passò davanti a loro, Pen si accorse che i marinai erano spariti.

Gli occorse un istante per capire cos'era successo.

«Ahren!» gridò. «Ci hanno ingannati!»

Troppo tardi! La *Skatelow* aveva già preso velocità e si dirigeva verso il centro della baia. Poi Khyber Elessedil volò al di sopra del parapetto e finì nell'acqua melmosa sollevando un enorme schizzo d'acqua. I due marinai si affacciarono e rivolsero un saluto ironico agli uomini sulla riva. Tagwen gridava ad Ahren Elessedil di fare qualcosa, ma il druido si limitò a scuotere la testa, furioso e con espressione cupa. Non poteva fare nulla, comprese Pen, senza usare una magia che avrebbe messo in allarme la *Galaphile*.

Lentamente la *Skatelow* si sollevò e si allontanò in mezzo a un velo di foschia. Pochi istanti più tardi, sparì.

In mezzo al lago, Khyber Elessedil prendeva a pugni l'acqua.

25

Per qualche minuto, nessuno parlò. Pen, Tagwen e Ahren Elessedil erano fermi sulla riva della baia come tre statue, e guardavano increduli e frustrati il punto dove la *Skatelow* era sparita nella nebbia.

«Sapevo che non potevamo fidarci di quell'uomo» mormorò infine Tagwen.

In mezzo alla baia, Khyber aveva smesso di prendere a pugni l'acqua e fendeva le acque verdastre con bracciate lunghe e sciolte.

«Non ci si può fidare di nessun corsaro» brontolava Tagwen. «Mai. Non capisco come abbiamo fatto a fidarci di quel Gar Hatch.»

«Non ci siamo fidati di lui» osservò Ahren. «Non l'abbiamo sorvegliato a sufficienza. Ci siamo lasciati battere in astuzia.» Era colpa sua, pensava Pen. Era stato lui a spingere il capitano ad abbandonarli.

Gar Hatch non li aveva abbandonati per colpa degli altri o per paura della *Galaphile* e dei Druidi. L'aveva fatto per impedire a Cinnaminson di lasciarlo. Per questo si era mostrato così accomodante, la sera prima, e non aveva cercato di fargli cambiare idea. Le intenzioni di Pen e della figlia

non gli interessavano. Aveva deciso di fermarli in qualsiasi caso.

Khyber arrivò fino a loro e salì con qualche difficoltà sulla riva, con l'acqua che le gocciolava dai vestiti. La sua collera, mentre raggiungeva i compagni, sembrava il fuoco di una forgia.

«Perché l'ha fatto?» chiese con ira. «Perché abbandonarci adesso, quando mancava tanto poco alla fine del viaggio?»

«Per colpa mia» disse Pen, e tutti si voltarono a guardarlo. «Il responsabile sono io.»

Rivelò quello che lui e Cinnaminson avevano deciso. Lei l'aveva detto al padre e lui aveva preso l'ovvia contromisura. Si scusò più volte per non averne parlato loro e ammise che, nel decidere di portarla via, aveva pensato soltanto a sé e non a loro o alla missione. Era imbarazzato e deluso e faticava a non cadere nella disperazione.

Quando ebbe terminato, Khyber lo guardò con ira. «Sei un idiota, Penderrin Ohmsford.»

Pen stava per protestare, ma preferì rimanere in silenzio; meglio ascoltare quello che dovevano dirgli e farla finita.

«Questi insulti sono inutili, Khyber» le disse lo zio. «Pen ama quella ragazza e cercava di aiutarla. Non possiamo rimproverarlo per le sue buone intenzioni. Avrebbe potuto trovare un modo migliore, ma al momento ha fatto quello che riteneva meglio. È facile ragionare col senno di poi.»

«Vero, soprattutto se pensa a quello che Hatch farà alla ragazza adesso che conosce le sue intenzioni e non ci sono estranei a fermarlo» intervenne Tagwen, rivolto a Pen.

Pen ci aveva già pensato e le conclusioni cui era giunto non gli piacevano affatto. Gar Hatch era in collera con la figlia e non si sarebbe più fidato di lei. L'avrebbe tenuta virtualmente in prigione, e anche questo era colpa di Pen.

Khyber si allontanò di qualche passo e si fermò a guardare la baia, con le mani sui fianchi, poi si girò di scatto. «Scusa, Pen» gli disse. «Non dovevo prendermela con te. Gar Hatch è un serpente e un codardo, ma la partita non è affatto chiusa. Prima o poi lo rivedremo, e sarà lui a volare fuori della nave, la prossima volta!»

«Nel frattempo, però, cosa possiamo fare?» chiese Tagwen, guardando in faccia i compagni. «Come allontanarci di qui?»

Ahren Elessedil si guardò attorno, poi si strinse nelle spalle. «Camminiamo.»

«Camminiamo!» ripeté Tagwen, stupefatto. «Non possiamo camminare

qui in mezzo! L'hai vista, questa palude, questo nido di vipere e di ratti! Se qualche animale non ci divora, finiremo risucchiati dalle sabbie mobili! Inoltre, occorreranno parecchi giorni, sempre che non perdiamo la strada, cosa che ci capiterà di sicuro!»

Il druido annuì. «L'alternativa è usare la magia. Potrei far venire un Roc per portarci via. Ma se lo facessi, rivelerei la nostra presenza a Terek Molt. E lui ci raggiungerebbe molto prima del Roc.»

Tagwen aggrottò la fronte e incrociò le braccia sul petto. «Comunque sia, non credo che ne usciremo, a piedi, per quanto siamo determinati.»

«Forse c'è un altro modo» intervenne Pen. «Un po' più veloce e sicuro.»

Ahren si voltò verso di lui e lo guardò con sorpresa. «D'accordo, Pen, sentiamo cosa proponi.»

«Mi auguro che la sua idea sia migliore della precedente» brontolò Tagwen prima che Pen facesse in tempo a parlare, e serrò le labbra in attesa di dare il suo giudizio.

Il giovane mostrò loro come costruire una zattera servendosi di tronchi grossi come galleggianti, di rami e canne per l'intelaiatura e per fare da pavimento, e di liane per legare il tutto. Bastava che portasse quattro persone, perciò era sufficiente una piattaforma di tre iarde per tre.

I materiali erano facilmente reperibili, anche negli Slag, ma non era facile lavorarli con gli unici attrezzi a loro disposizione, costituiti dai lunghi coltelli da caccia. Pen aveva già costruito zattere analoghe più di una volta, e sapeva come fare perché non si rompessero a metà del viaggio. Lavorando a coppie, si procurarono i tronchi e i rami per la piattaforma e li portarono su un affioramento di sabbia dove potevano legarli insieme.

Lavorarono per l'intera mattinata e verso mezzogiorno avevano finito. La zattera era rozza, ma abbastanza robusta da sorreggerli e abbastanza leggera da poter essere trasportata. Soprattutto, galleggiava. Non avevano provviste, solo gli abiti che indossavano e le armi che portavano alla cintura, perciò, dopo avere tagliato alcuni lunghi rami che fungessero da pertiche per spingere l'imbarcazione, si misero in viaggio.

Procedevano lentamente, perché la palude era una successione di laghetti coperti di alghe e di canali pieni di tronchi; varie volte furono costretti a sbarcare e a trasportare la zattera per superare gli ostacoli. Tuttavia riuscirono a fare più strada che andando a piedi. Per la seconda volta da quando erano partiti, il giovane riuscì a utilizzare la sua magia per capire dai movimenti e dai suoni degli animali e delle piante i pericoli in agguato. Dan-

do la direzione agli altri tre che manovravano le pertiche, riuscì sempre a evitare gli ostacoli sotto il pelo dell'acqua che potevano danneggiare la zattera e le creature - alcune grandi e aggressive - che vivevano in quegli acquitrini. Tenendosi vicino alla riva e alla larga dalle acque profonde, riuscirono a evitare gli scontri e Pen poté consolarsi pensando che, dopo avere cacciato i suoi compagni in quella situazione, era stato in grado di rimediare almeno in parte.

Al tramonto erano esausti e si trovavano ancora in mezzo agli Slag. Le bussole tascabili di Pen e Tagwen li avevano tenuti sulla giusta rotta, ma non potevano dire quanta strada avessero fatto, tanto meno quanta ne rimanesse da percorrere. La palude era sempre uguale, il velo di nebbia aveva lo stesso spessore, i canali si stendevano in tutte le direzioni e la vegetazione era identica a quella che si erano lasciati alle spalle sei ore prima.

Non avevano nulla da bere e da mangiare, perciò, dopo avere deciso di montare la guardia in quattro turni, si addormentarono, affamati, assetati e frustrati.

Durante la notte prese a piovere. Pen, che era di guardia, allargò il suo mantello per raccogliere una quantità di acqua da bere sufficiente a togliere loro la sete. Quando la pioggia terminò e l'acqua finì, Khyber e Tagwen tornarono a dormire, ma Ahren Elessedil rimase accanto al ragazzo.

«Sei preoccupato per Cinnaminson?» gli chiese, quando furono seduti fianco a fianco sul bordo della zattera, avvolti nel mantello e con la schiena rivolta ai compagni addormentati. La notte, negli Slag, era incredibilmente fredda.

Il ragazzo fissò il buio, senza rispondere. Poi sospirò. «Non posso fare niente per aiutarla. Posso fare qualcosa per noi, ma non per lei. È intelligente e abile, ma il padre è troppo forte per lei. La vede come una sua proprietà, una cosa che ha rischiato di perdere. Non so cosa sarebbe capace di fare.»

Il druido si avvolse più strettamente nel mantello. «Penso che non farà nulla. Ritiene di averle dato una lezione, e che d'ora in poi non si opporrà più al suo volere. Gar Hatch pensa che non usciremo vivi di qui, o che, se ce la facessimo, non riusciremmo a sfuggire alla *Galaphile*.»

Il giovane si strinse le ginocchia al petto e vi appoggiò il mento. «Forse ha ragione.»

«Davvero?»

«Sì, non stiamo approdando a nulla.» Il ragazzo serrò i pugni e abbassò la voce. «Nell'aiutare la zia Grianne siamo ancora al punto di partenza.

Quanto può sopravvivere all'interno del Divieto? Quanto tempo le resta?»

Ahren Elessedil scosse la testa. «Può resistere più di qualsiasi altra persona. È capace di sopravvivere, Pen. Può sopportare più traversie di chiunque altro. Dovunque si trovi e qualunque cosa debba affrontare, troverà il modo di restare in vita. Non perderti d'animo. Ricorda chi è.»

Il ragazzo scosse la testa. «E se tornasse quella di un tempo? Se non avesse altro modo per sopravvivere? Ho sentito i miei genitori parlare di com'era, quando pensavano che non li sentissi. Non bisogna costringerla a ridiventare la Strega di Ilse.»

Il druido gli rivolse un lieve sorriso. «Non credo sia questo a preoccuparti.»

Il ragazzo aggrottò la fronte. «Che intendi dire?»

«Non credo che ti preoccupi del rischio di non arrivare dall'Ard Rhys in tempo. Penso che tu tema di non riuscire, al momento giusto, a fare ciò che devi. Penso che ti preoccupi l'idea di un fallimento.»

Per un istante, Pen sentì montare la collera, ma si impose il silenzio e, continuando a scrutare nella notte e nella nebbia, rifletté sulle parole del druido. Piano piano l'ira si placò. «Hai ragione» ammise infine. «Temo di non essere capace di salvarla. Non riesco a immaginare come riuscirci. Non sono forte e non posseggo talenti particolari, non ho la magia di mio padre. Non sono niente di speciale. Sono uno qualunque.» Guardò il druido. «Cosa posso fare, se questo non dovesse bastare?»

Ahren Elessedil sporse in fuori le labbra. «Avevo la tua età quando sono partito con la *Jerle Shannara*. Ero solo un ragazzo. Mio fratello mi aveva inviato perché sperava segretamente che non tornassi indietro. A parole ero stato mandato con il compito di ritrovare le Pietre Magiche, ma la speranza era che fossi ucciso. Così non è stato, e quando ho trovato le Pietre Magiche, sono stato capace di usarle. Non pensavo che fosse possibile. Alla prima battaglia sono fuggito, ero così spaventato da non sapere cosa facevo. Mi sono nascosto finché qualcuno non mi ha trovato. Una persona che mi ha detto quello che dico a te: tu farai del tuo meglio, e il tuo meglio potrebbe sorprenderti.»

«Ma hai detto che avevi le Pietre Magiche, io non le ho.»

«Anche tu hai una magia. Non sottovalutarla. Non sai l'importanza che potrebbe avere. Ma non sarà la magia a fare la differenza, quando giungerà il momento. Sarà la forza del tuo cuore. Sarà la tua forza di volontà.» Si piegò verso di lui. «Ricorda questo, Penderrin. Sei colui che è stato scelto per salvare l'Ard Rhys. Non è stato un errore. Il Re del fiume Argento vede

il futuro meglio di chiunque altro, addirittura meglio delle ombre dei Druidi. Non si sarebbe rivolto a te se non fossi la persona più adatta per portare a termine questa missione.»

Pen lo guardò, ancora in preda al dubbio. «Vorrei poterlo credere.»

«Anch'io avrei voluto la stessa cosa, vent'anni fa. Ma devi avere fede. Devi essere convinto che succederà. E in base a questa fede devi farlo succedere. Nessuno può farlo al posto tuo.»

Pen annuì. Parole sagge, piene di buone intenzioni, ma non molto utili. Riusciva solo a ripetersi che non aveva i mezzi per salvare qualcuno dal Divieto. «Continuo a pensare che quel compito spettasse a te» rispose a bassa voce. «Continuo a non capire perché il Re del fiume Argento abbia scelto me.»

«Perché ti conosce meglio di te stesso» rispose il druido. Si alzò e si stirò le braccia. «Adesso è il mio turno di guardia. Va' a dormire. Hai bisogno di riposo, per essere pronto ad aiutarci domani. Non siamo ancora fuori pericolo e abbiamo bisogno di te.»

Pen si allontanò senza fare commenti e raggiunse Khyber e Tagwen all'altra estremità della zattera, dove tutt'e due dormivano profondamente. Si stese e si avvolse nel mantello, appoggiando la testa nell'incavo del braccio. Non dormì subito, ma continuò a guardare la nebbia, che con i suoi movimenti aveva un effetto ipnotico e suggeriva la presenza di forme invisibili, nascoste. Ripensò agli avvenimenti che l'avevano portato fin lì e poi alle incoraggianti parole di Ahren Elessedil. Era sorprendente che credesse così fermamente in lui, soprattutto dopo che si era dimostrato tanto incapace di affrontare la questione di Cinnaminson e di Gar Hatch. Ma Pen era convinto di saper riconoscere una menzogna e non aveva avuto l'impressione che Ahren mentisse. Il druido vedeva lui come il salvatore e se stesso come la persona incaricata di aiutarlo. Era convinto che Pen avrebbe finito per trovare un modo, anche se lui non lo vedeva ancora. Respirò a fondo e si sentì pervadere da una sorta di calma. In parte era dovuta alla stanchezza, ma c'era anche un senso di pace.

"Se mio padre fosse qui" pensò "avrebbe detto le stesse parole."

Era un pensiero consolante. Chiuse gli occhi e si addormentò.

Quando si svegliarono, l'alba era velata dalla foschia e avevano tutte le ossa doloranti a causa del freddo e dell'umidità. Anche ora non avevano nulla da bere e da mangiare, perciò cercarono di non pensare alla fame e alla sete e proseguirono il viaggio, spingendo con le pertiche la zattera, ral-

lentata dalle alghe che cercavano di afferrarla. Dappertutto, le ombre si stendevano sulle acque e fra gli alberi, come serpenti che era meglio non svegliare. Nessuno parlava. Raggelati dalla vastità grigia della palude, si ritirarono in se stessi e solo la forza d'animo permise loro di proseguire. Davanti a loro, in qualche punto, la palude finiva e c'era un solo modo per arrivarci.

Verso mezzogiorno si trovarono davanti a un largo specchio d'acqua aperta, circondato da alberi da cui pendevano ammassi di liane e da fitti ciuffi di erbe. Il lago era punteggiato di isolotti: monticelli di terra erbosa cosparsi di tronchi lasciati dalla piena. Sopra di loro, la nebbia turbinava come una densa zuppa in una pentola; il sole, indebolito da quei fitti vapori, era un disegno di macchie chiare filtrate attraverso i rami degli alberi.

Si fermarono a esaminare la distesa d'acqua. Gli isolotti sporgevano come occhi di rane gigantesche. Pen guardò Ahren Elessedil e scosse la testa. Quel lago non gli ispirava fiducia e avrebbe preferito non attraversarlo. Al centro si vedevano delle increspature, a segnalare la presenza di grosse creature che era meglio evitare.

«Seguiamo la riva» suggerì il druido, guardandosi attorno «e rimaniamo sotto la copertura degli alberi. Tenete d'occhio la superficie dell'acqua per controllare movimenti sospetti.»

Si diressero verso sinistra, dove si scorgevano meno canne, erbe e tronchi morti. Mentre spingeva la pertica, a una ventina di piedi dalla riva, Pen teneva d'occhio la superficie del lago, in attesa di scorgere qualche increspatura rivelatrice. Sapeva che i compagni si affidavano al suo intuito per essere avvertiti dei pericoli. Più avanti, verso il centro del lago, gli isolotti erano coperti dalla foschia. Un'improvvisa raffica di vento venne e se ne andò come uno spettro. L'umidità gravava nell'aria. Dagli alberi cadeva uno stillicidio di condensa, che rimaneva appiccicata alla pelle e ai vestiti. All'ombra degli alberi che si protendevano sull'acqua, l'afa era pesante e il silenzio profondo e opprimente.

In mezzo al lago, una forma enorme e scura affiorò per un istante e poi si rituffò, silenziosa come fumo. Pen lanciò un'occhiata a Khyber, che manovrava la pertica accanto a lui, e vide la sua espressione cambiare per un attimo.

Avevano percorso un breve tratto, quando incontrarono una baia profonda, su cui pendevano liane che arrivavano a sfiorare l'acqua. Con cautela si portarono sotto gli alberi, scivolando lentamente sulle acque immobili e continuando a guardarsi attorno. Pen sentì i capelli rizzarsi sulla nuca, co-

me per una sorta di preavviso. C'era qualcosa che non andava, ma gli occorsero alcuni istanti per capire cosa. Non si udiva alcun rumore: dagli alberi attorno a lui non giungeva alcun suono, alcun movimento.

Una liana gli sfiorò la faccia, allontanandosi quasi con riluttanza e lasciando sulla sua pelle una scia di linfa appiccicosa. Si ripulì la guancia con una smorfia e guardò in alto. Direttamente sopra di lui si contorceva un'enorme massa di liane simili a quella che l'aveva sfiorato. Non riuscì a capire cosa fossero e le guardò dapprima incredulo, poi spaventato.

«Ahren» mormorò.

Troppo tardi. Le liane calarono come serpenti circondandoli con una cascata di tentacoli di tutte le dimensioni, e li attaccarono con una tale ferocia e decisione che non ebbero neppure il tempo di afferrare le armi. Con le braccia serrate contro i fianchi, Pen venne sollevato di peso. Un attimo più tardi, la stessa sorte toccò a Tagwen. In alto, le liane avvinghiate ai rami erano così numerose da sembrare una cesta piena di serpenti.

Poi vide un altro particolare, molto più minaccioso. All'interno delle masse di tentacoli c'erano bocche, enormi becchi che si aprivano e si chiudevano e pulsavano di vita. Come piovre, pensò il giovane, che aspettavano di farlo a pezzi. In pochi secondi le liane l'avevano immobilizzato, in pochi secondi l'avrebbero sollevato fino alle bocche in attesa, il tutto talmente in fretta da impedirgli di comprendere cosa stava succedendo. Prese a divincolarsi selvaggiamente, gridando e scalciando per liberarsi, ma le liane erano troppo robuste: lentamente, inesorabilmente lo portavano verso le bocche in attesa.

Poi lance di fiamma colpirono da terra i tentacoli e i becchi: azzurre fiamme brillanti che squarciavano le ombre. Le liane sobbalzarono con violenza e scossero Pen con una forza tale da fargli perdere l'orientamento. Un istante più tardi lo lasciarono libero e il ragazzo, stordito e disorientato, finì nell'acqua della palude. L'urto gli ammaccò le ossa e gli mozzò il fiato, un attimo più tardi era sott'acqua e si agitava nel tentativo di risalire, di respirare.

Quando affiorò ansimante, in mezzo a un ammasso di alghe, vide le lance di fuoco azzurro colpire come falci le piante e i tentacoli che si contorcevano sotto l'attacco, sibilavano e scoppiettavano. L'aria era satura di fumo e ceneri. La massa di liane si agitava spasmodicamente, in parte incendiata. Ahren Elessedil era fermo sulla zattera, con le braccia alzate. Evocava dall'etere la magia degli elementi che alimentava il fuoco, e la liberava dalla punta delle dita sotto forma di dardi di fiamma azzurra.

«Pen!» gridò Khyber.

La ragazza era affiorata accanto alla zattera e stava aggrappata al bordo per mantenerla stabile e permettere allo zio di difenderli. Le acque della palude si agitavano e il druido correva il pericolo di perdere l'equilibrio. Pen corse ad aiutarla, afferrando la zattera dalla parte opposta rispetto a Khyber, mentre le liane sferzavano l'aria attorno a loro.

Un istante più tardi, anche Tagwen cadde nell'acqua della palude, sparì sotto la superficie con un'espressione di terrore e confusione sul viso, poi emerse accanto a Pen.

«Portiamoci nel centro!» gridò Ahren Elessedil, appoggiando a terra un ginocchio mentre la piccola piattaforma oscillava pericolosamente.

Scalciando con forza, Pen e Khyber spinsero la zattera verso l'acqua aperta per allontanarsi dalla trappola mortale. Tagwen si teneva aggrappato con tutte le sue forze e Ahren continuava a scagliare il fuoco dei Druidi contro gli ammassi di liane, che cercavano di afferrarlo ma non riuscivano a oltrepassare le sue difese. Il fumo si levava in turbinanti nuvole nere, mescolandosi con la nebbia fino a costituire una barriera impenetrabile. Da qualche punto della riva si levarono le strida spaventate degli uccelli acquatici.

Quando furono abbastanza lontani dalle liane e poterono fermarsi, Pen e Khyber risalirono sulla zattera e aiutarono Tagwen a salire a sua volta, poi si distesero per riprendere fiato. Per parecchi secondi nessuno parlò, tutti fissavano la massa fumante delle liane carnivore, ormai lontane.

«Siamo stati fortunati» disse infine Pen.

«Non dire idiozie!» replicò Khyber. «Pensa a cosa abbiamo fatto! Abbiamo rivelato la nostra presenza!»

Pen la fissò. La ragazza aveva ragione. Si era scordato le parole di Ahren Elessedil; la magia li avrebbe rivelati ai loro inseguitori. Ahren li aveva salvati, ma li aveva anche traditi. Ormai Terek Molt sapeva esattamente dove si trovavano e la *Galaphile* li avrebbe presto raggiunti in quella baia.

«Che possiamo fare?» chiese costernato.

Khyber si voltò verso lo zio. «Quanto tempo abbiamo?»

Il druido scosse la testa. «Non molto. Arriveranno presto.» Si alzò e si guardò attorno. Ogni cosa era coperta dal fumo. «Se sono nelle vicinanze, non avremo neppure il tempo di allontanarci da questa baia.»

«Possiamo nasconderci» suggerì Pen. Osservò il cielo, alla ricerca di qualche movimento. «Su un isolotto. Possiamo nascondere la zattera...»

Ahren scosse la testa. «No, Penderrin. Dobbiamo sbarcare e trovare un punto dove opporre resistenza. Ci occorre spazio per muoverci e terreno solido sotto i piedi.» Diede al ragazzo una delle due pertiche rimaste. «Cerca di portarci a riva, Pen. Scegli una direzione. Fa' del tuo meglio, ma in fretta.»

Con Ahren che spingeva dall'altro lato, diressero la zattera verso un punto della riva lontano dalle liane che ancora bruciavano e dalla direzione che avevano seguito fino a quel momento. Riuscirono a percorrere un buon tratto, portati da una corrente provocata dalla loro battaglia con le liane che si muoveva verso est. Ma Pen continuava a pensare che non sarebbero stati abbastanza veloci.

"La colpa è mia" ripeteva a se stesso.

Il lago era ancora coperto dalla nebbia e dal fumo dell'incendio. Più avanti, la corrente cessava e l'acqua era di nuovo scura e immobile. Pen continuava a spingere con foga la pertica, pensando che se fossero riusciti a raggiungere la riva si sarebbero potuti nascondere tra gli alberi. Una volta sbarcati, non sarebbe stato facile scoprirli in quella giungla, neppure per uno come Terek Molt. Bastava raggiungere la riva.

La raggiunsero pochi minuti più tardi, un banco di terreno argilloso davanti a una macchia di cipressi circondati da erba alta e cespugli. Tirarono a riva la zattera, la nascosero dietro gli alberi e si allontanarono. Il silenzio degli Slag si chiuse su di loro, come un minaccioso compagno di viaggio. Gli unici suoni che Pen udiva erano il suo respiro e il battito del cuore.

Non c'era traccia dei loro inseguitori.

"Forse siamo riusciti a far perdere le nostre tracce" pensò, con sollievo.

Camminarono per alcune ore, fino al pomeriggio inoltrato. L'argine entrava e usciva dalla boscaglia e tutti si guardavano attorno con circospezione per non imbattersi in altri ammassi di liane mortali e per evitare le creature che vivevano nell'acqua. Nessuno parlava, tutte le loro energie concentrate nel mettere un piede davanti all'altro. Ahren Elessedil procedeva a un'andatura che lo stesso Pen, abituato alle lunghe camminate, trovava difficile uguagliare.

Il tramonto era ormai vicino, le ombre della sera si allungavano attorno a loro, quando giunsero all'altra riva del lago. La costa proseguiva verso sud, interrotta da numerosi canali e da macchie di alti alberi. Pen scrutò davanti a loro, nel buio degli alberi, senza vedere nulla di rassicurante, e controllò la bussola per constatare ciò che Ahren, con il suo sesto senso da druido, sapeva già. Si erano mossi nella direzione giusta, ma non erano ancora u-

sciti dalla palude.

Poi, all'improvviso, una luce fortissima lampeggiò dietro di loro, disperdendo la nebbia e illuminando la sera come se fosse sorta l'alba. Tutti si girarono di scatto portandosi una mano sugli occhi per proteggerli dal chiarore. La palude ribolliva come per un'eruzione vulcanica, le acque fumigavano per l'intenso calore. Un istante più tardi, comparve la sagoma nera di una nave volante: barcollando come un orso gigantesco, avanzò verso di loro, sull'acqua del lago. Pen rabbrividì.

La *Galaphile* li aveva trovati.

26

I grandi rostri ricurvi della *Galaphile* ruotarono lentamente come l'ago di una bussola, fino a puntare verso i quattro fuggiaschi immobili sulla riva fangosa. Non era possibile equivocare: aveva trovato quello che cercava. Attraverso le ultime spirali di nebbia e le ombre della sera, la nave si posò sulle canne che spuntavano dalle acque della baia, a meno di cinquanta iarde da loro, e prese lentamente ad avanzare. Aveva legato le vele: alberi e pennoni erano nudi e neri come ossa carbonizzate. La nave aveva l'aspetto spoglio e desolato di un fantasma.

«Cosa facciamo?» sussurrò Khyber.

«Possiamo ancora fuggire» rispose subito Pen, già pronto ad allontanarsi di corsa. «Abbiamo il tempo di raggiungere gli alberi, di penetrare in profondità nella foresta, di separarci...»

S'interruppe, senza speranze. Inutile parlare di fuggire. Ahren aveva detto che era troppo tardi per nascondersi; fuggire sarebbe stato inutile. La *Galaphile* li aveva già trovati una volta e anche se fossero fuggiti, Terek Molt li avrebbe stanati come conigli. Dovevano fermarsi a combattere, anche senza una nave e senza armi. La magia di Ahren Elessedil e le risorse dei suoi compagni dovevano essere sufficienti.

"Che altra scelta abbiamo?" pensò il giovane, disperato.

La *Galaphile* si era fermata a ridosso della riva. Sul ponte si muovevano figure scure, che prendevano posizione lungo il parapetto. Cacciatori degli Gnomi. Pen vide scintillare le loro armi. Forse Terek Molt era giunto alla conclusione che era meglio ucciderli, per togliersi il pensiero.

«Vedete come luccicano?» chiese Ahren. Mostrava una calma soprannaturale. «Lo scafo e gli alberi. Vedete?»

Pen osservò assieme agli altri. Di primo acchito non riuscì a notare nul-

la, poi i suoi occhi si abituarono alla penombra e vide una sorta di luminescenza che pulsava attorno alla nave da guerra, come un'aura fosforescente.

«Che cos'è?» chiese Khyber, scostandosi dalla fronte i capelli e torcendone una ciocca tra le dita.

«Magia» rispose a bassa voce lo zio. «Terek Molt ha ricoperto la *Galaphile* di magia dei Druidi in modo da proteggerla da un attacco. Si ricorda di quello che gli abbiamo fatto la volta scorsa e ha paura di un'altra tempesta, degli elementi che posso evocare per mandare a monte i suoi sforzi.»

Pen udì Ahren esalare lentamente il fiato. «Ma ha commesso un errore» continuò. «Ci ha dato una possibilità.»

Da un'apertura nel parapetto venne calata una scaletta di corda che giungeva fino all'acqua. Una persona prese a scendere. Anche da quella distanza e nel buio, non ci poteva essere dubbio sulla sua identità. Pen guardò le figure avvolte nei mantelli allineate al parapetto della *Galaphile*. Tutte le loro armi erano puntate contro di lui e i suoi compagni.

«Khyber» disse piano Ahren Elessedil.

Quando la ragazza lo guardò, le consegnò qualcosa. Un movimento rapido che passò quasi inosservato. Pen scorse il sacchetto quando Khyber aprì la mano per vedere di cosa si trattava e le si mozzò il respiro.

«Ascoltami bene» le disse lo zio, senza distogliere gli occhi da Terek Molt, che ormai era vicino all'acqua. «Quando ti darò l'ordine, usa le Pietre Magiche contro la *Galaphile*. Fa' come ti ho insegnato, apri la mente, evoca il loro potere e scaglialo contro la nave.»

Khyber scosse la testa, disperata. «Non servirà, zio Ahren! La magia delle Pietre serve solo contro un'altra magia, e quella magia deve minacciare chi le impugna! Me l'hai insegnato tu stesso. La *Galaphile* è una nave volante, fatta solo di legno e di ferro.»

«Vero» ammise il druido. «Ma grazie a Terek Molt, la magia che la protegge non lo è. È la magia di Molt, la magia dei Druidi. Fidati di me, Khyber, è la nostra sola possibilità. Io sono abile, ma Terek Molt è stato addestrato come guerriero druido ed è più forte di me. Fa' come ti dico. Aspetta il mio segnale e, prima di quel momento, non far capire che hai le Pietre Magiche. Non attirare la sua attenzione su di te. Se dovessi rivelarti troppo in fretta, anche per aiutarmi, saremmo finiti.»

Pen guardò Khyber e scorse la sua espressione impaurita.

«Non ho mai usato le Pietre Magiche» rispose la ragazza. «Non so in che modo evocare la loro magia. E se non ci riuscissi?»

Ahren Elessedil sorrise. «Puoi farlo, Khyber, e lo farai. Hai l'addestramento e la decisione. Non dubitare di te stessa. Sii coraggiosa. Fidati della magia e del tuo istinto. Basterà.»

Terek Molt giunse in fondo alla scaletta, nell'acqua bassa, e si voltò verso di loro, con la veste nera che si gonfiava al vento dietro di lui, la forma massiccia che fronteggiava Ahren Elessedil. Irradiava sicurezza di sé e disprezzo, le sue intenzioni minacciose erano inconfondibili.

«Passa di fianco, Khyber» disse con calma Ahren, in tono più secco. «Ricorda quello che ho detto: aspetta il mio segnale. Pen, Tagwen, toglietevi di mezzo.»

Il ragazzo e il nano indietreggiarono subito, lieti di mettere la maggior distanza possibile tra loro e Terek Molt. La faccia dura del druido guerriero si volse nella loro direzione: solo una leggera mossa del mento rivelò che li aveva visti. Ma bastò quella piccola mossa per far trasparire la sua collera.

Giunto a venti piedi dall'elfo, Terek Molt si fermò. «Consegnami il ragazzo. Ormai appartiene a noi. Puoi tenerti il vecchio e la ragazza come ricompensa delle tue fatiche. Pigliali e va'.»

Ahren Elessedil scosse la testa. «Non penso che accetterò la tua offerta. Credo che rimarremo tutti insieme.»

Terek Molt annuì. «Allora verrete tutti con me. In un modo o nell'altro, per me non fa differenza.»

«Agli ultimatum ricorre solo chi è disperato.»

«Non giocare con me, esiliato.»

«Che ti è successo, Terek Molt, per tradire l'Ard Rhys e l'Ordine in questo modo? Una volta eri una brava persona.»

La faccia del nano si rabbuiò. «Sono migliore di te, Ahren Elessedil. Non sono un burattino, lo sciocco tirapiedi di un mostro. Non sono uno strumento agli ordini di una strega!»

«Davvero?»

«Ti dirò solo questo, Ahren Elessedil. Mi sono stancato dell'Ard Rhys, della sua presenza distruttiva e dei suoi comportamenti egoistici. Mi sono stancato di vederla ogni volta fallire anche nel più semplice dei compiti. Non è mai stata la persona adatta per quell'incarico. Non avrebbe mai dovuto accettarlo. Altri sono più adatti a portare il Consiglio dei Druidi nella posizione che gli spetta. Altri che non hanno alle spalle la sua storia.»

«Un voto del Consiglio, in riunione plenaria, poteva essere un metodo migliore. Almeno avrebbe dato una parvenza di rispettabilità ai vostri ten-

tativi e non vi avrebbe fatto fare la figura dei traditori e dei codardi. Forse avreste avuto dalla vostra parte un sufficiente numero di membri del Consiglio dei Druidi e ciò avrebbe reso superflue tutte queste manovre.» Il principe degli Elfi fece una pausa, poi riprese: «Forse è ancora possibile, se lo propone qualcuno che gode di un sufficiente rispetto».

Parlò in tono ragionevole, come se il tradimento potesse venire cancellato e giustificato, come se quella conversazione si svolgesse tra due vecchi amici che discutevano una questione spinosa e cercavano di arrivare a un accordo. «Siamo ancora in tempo a portarla indietro?» chiese Ahren.

Il nano aggrottò la fronte. «Perché riportarla indietro quando ce la siamo tolta finalmente dai piedi? E che te ne importa, poi? Da parecchi anni ti sei allontanato da lei e dal Consiglio. Sei stato bandito dalla tua stessa famiglia. È per questo che l'apprezzi tanto? Per il fatto che siete uguali?»

«Preferisco Grianne Ohmsford a Shadea a'Ru» replicò il principe degli Elfi.

«Potrai dirglielo tu stesso, una volta tornati a Paranor.» Così dicendo, Terek Molt fece un altro passo in avanti, e il suo mantello nero si gonfiò dietro di lui. Alzò la mano e puntò il dito contro Ahren. «Ma adesso basta parlare. Vi ho dato la caccia per un tempo superiore al sopportabile, sono stanco di questa faccenda. Sareste riusciti a sfuggirci se quei Corsari non vi avessero abbandonati nella palude e poi non vi avessero denunciati a noi. La cosa ti sorprende? Li abbiamo fermati ieri mattina; cercavano di sfuggirci sulla loro patetica barchetta. Quel comandante ci ha raccontato tutto, non appena saputo come stavano le cose. Perciò sapevamo dove eravate ed era solo questione di aspettare che vi mostraste. L'uso della magia è stato un errore. Ci ha portati subito da voi.»

Ahren annuì. «Un errore inevitabile. Che ne hai fatto della *Skatelow* e del suo equipaggio?»

Il nano sputò nell'acqua. «Corsari parassiti. Li ho rimandati per la loro strada, nel luogo da cui sono venuti. Non mi servivano a nulla, una volta che vi hanno denunciati. Ormai saranno già quasi a casa, e stanno assai meglio di coloro che sono stati così stupidi da servirsi di loro.» Alzò lo sguardo per fissare Pen. «Sono stufo di chiacchiere. Portami il ragazzo. Basta discussioni. Basta perdite di tempo.»

Ahren Elessedil aveva nascosto le mani sotto il mantello. Ora le mostrò, strette a pugno e avvolte dall'alone azzurro della magia. Terek Molt si irrigidì, ma non cedette terreno. «Non fare lo sciocco» gli disse pacatamente.

«Non credo che Pen debba venire con te» rispose Ahren Elessedil. «Pen-

so che vogliate fargli del male, che tu lo ammetta o no. I Druidi hanno il compito di proteggere le persone, e io intendo proteggerlo. Hai scordato gli insegnamenti, Terek Molt. Ma se farai un altro passo avanti, io ti aiuterò a ricordarli.»

Il nano scosse lentamente la testa. Anche sulle sue mani, protette dai guanti, si accese la magia. «Non sei alla mia altezza, Elessedil. E se vuoi fare la prova, perderai. Sarai distrutto. Vattene. Consegnami il ragazzo e vattene.»

Si fissarono senza parlare, attraverso la stretta fascia di fango e acqua bassa: due uomini che indossavano abiti identici e appartenevano allo stesso Ordine, ma che si erano avviati per cammini diversi. Nano ed elfo, le facce immobili come pietra, gli occhi incatenati, la posizione di chi non si sarebbe tirato indietro in una lotta all'ultimo sangue.

Anche Pen scoprì di avere teso tutti i muscoli, ma non sapeva che fare, se gli fosse stato richiesto di agire. La sua presenza non poteva avere alcuna importanza. Ma sapeva che avrebbe provato a fare qualcosa.

«La tua nave» disse all'improvviso Ahren Elessedil, e accennò con la testa alla *Galaphile*.

Il nano si voltò a guardare, senza riflettere, e in quell'istante Ahren attaccò, sollevando entrambe le mani e inviando la sua magia sotto forma di un'esplosione di fuoco dei Druidi. Ma il suo bersaglio non era l'altro uomo: era la nave. La magia degli elementi colpì la *Galaphile* con una tale forza da farla sussultare. Infuriato, il nano contrattaccò subito e il suo fuoco martellò Ahren. Il principe degli Elfi ebbe appena il tempo di alzare uno schermo prima che la magia dell'avversario lo facesse volare nel fango.

Fu un colpo terribile, ma Ahren Elessedil si rialzò all'istante, rafforzò le due difese e deviò il secondo colpo dell'avversario.

Ora, dal ponte della *Galaphile*, anche i Cacciatori degli Gnomi entrarono in azione. Cominciarono a scagliare una pioggia di frecce contro il principe degli Elfi. Pen e Tagwen si gettarono a terra mentre qualche freccia li sfiorava, poi si allontanarono, strisciando verso gli alberi per ripararsi. Khyber si mordeva le labbra per la collera e si proteggeva con la magia dei Druidi a sua disposizione. Era accucciata a qualche passo da Ahren, pronta a colpire, ma in attesa dell'ordine dello zio.

Ormai Ahren Elessedil lottava per sopravvivere: era in ginocchio e tendeva le mani dinanzi a sé come per ripararsi con esse. Il suo schermo protettivo si consumava sotto l'attacco di Terek Molt, si scioglieva come ghiaccio colpito da una fiamma. Eppure, anche ora, cercò di colpire la na-

ve, non il nano, distogliendo preziose energie dalla propria difesa. Pen non riusciva a capire le intenzioni del principe degli Elfi. Ahren sapeva che la nave era protetta, che cercare di danneggiarla era uno spreco di forze. Perché insisteva in quell'attacco?

Ed ecco accadere l'impossibile: la *Galaphile* cominciò a sussultare come se fosse capitata in mezzo a una tempesta e non si trovasse su un lago immobile. Evidentemente, l'iniziativa di Ahren sortiva qualche effetto. Anche Terek Molt parve accorgersene e intensificò l'attacco. Il fuoco dei Druidi gli uscì dalle dita per colpire l'elfo, lo fece barcollare e infranse il suo scudo. Pen udì Ahren chiamare Khyber: era il segnale atteso e immediatamente lei alzò il braccio e puntò le Pietre Magiche contro la nave. Un'accecante luce azzurra le avvolse il pugno e si dilatò fulminea, fino a divenire così grande e luminosa che il ragazzo dovette ripararsi gli occhi.

Poi la magia esplose dalla sua mano e colpì la *Galaphile* come l'onda di un maremoto. Per un istante la nave dei Druidi si accese come una stella, tutta illuminata dalla luce magica, poi venne avvolta dalle fiamme. Non prese fuoco in un solo punto o in una decina, ma s'incendiò tutta insieme, trasformandosi in una torcia gigantesca. Con un mostruoso ruggito, sul lago si alzò una palla di fuoco che salì per cento iarde al di sopra della palude, portando con sé i Cacciatori degli Gnomi, e afferrando anche Terek Molt. Avvolto nelle fiamme, il nano era stato risucchiato dal vortice. Il calore era talmente intenso che anche Pen e Tagwen, a cento iarde di distanza, lo sentirono sulla faccia. Il bagliore illuminò l'intera palude.

In pochi istanti, la *Galaphile* e tutti i suoi passeggeri erano stati consumati dal fuoco magico.

Dal punto dove giaceva, in mezzo al fango e all'erba bruciata dalla vampa, Pen alzò gli occhi per guardarsi attorno. Sulla riva, dalla figura annerita di Ahren Elessedil si levava un filo di fumo. Khyber era inginocchiata sconvolta qualche passo più in là e aveva abbassato le braccia; il potere delle Pietre Magiche era di nuovo tornato a dormire al loro interno. Teneva la testa china, come se fosse stata colpita, batteva rapidamente gli occhi e tremava.

Pen si alzò a fatica. Era semiaccecato dal fumo e dalla cenere. «Tagwen» chiamò. Il nano era ancora a terra e si guardava attorno a occhi sbarrati, atterrito. «Alzati. Dobbiamo aiutarli.»

Il ragazzo avanzò barcollando: l'aria era ancora talmente calda da costringerlo ad abbassare la testa. Della *Galaphile* rimanevano solo ceneri e

qualche pezzo di legno in fiamme. Il ragazzo guardò la scena, ancora incapace di credere a quanto aveva visto e di dare un senso a tutto l'accaduto.

Raggiunse Khyber e le si inginocchiò accanto. Le toccò una spalla e la chiamò a bassa voce.

La ragazza non si mosse e continuò a tremare; Pen le si accostò e le mormorò:

«Khyber, va tutto bene. È finita. Guardami, devo sapere che puoi sentirmi. Stai bene».

«Un potere così grande» sussurrò lei. Non tremava più, adesso era perfettamente immobile. Sospirò e si guardò attorno, lungo la riva bruciata dal calore intenso dell'esplosione. «Non sono riuscita a fermarlo, Pen. Una volta iniziato, non sono più riuscita a fermarlo.»

«Lo so» rispose il giovane, che finalmente cominciava a capire cos'era successo. «Ma adesso è finita.»

La aiutò ad alzarsi e insieme raggiunsero Tagwen, inginocchiato accanto ad Ahren Elessedil. Fin dalla prima occhiata, Pen capì che il druido era in fin di vita. A parte le ustioni dell'esplosione, era stato colpito da sei o sette frecce. Ma aveva gli occhi aperti ed era tranquillo, e li fissò mentre si avvicinavano a lui.

Quando lo vide, Khyber gemette e si gettò in ginocchio, piangendo e torcendosi inutilmente le mani.

Il druido alzò una mano ustionata e le toccò il polso. «Terek Molt aveva legato la sua magia alla *Galaphile*» sussurrò, con un filo di voce. «Per proteggerla. Quando l'ho attaccata, ha rafforzato il collegamento, che alla fine era così forte da non permettergli di interromperlo. Le Pietre Magiche non sono state in grado di riconoscere la differenza. Per loro, la *Galaphile* era un'arma, un'estensione di Molt. Così, li hanno distrutti tutt'e due.»

«Ma avrei potuto aiutarti!»

«No, Khyber.» Ahren tossì e le sue labbra si macchiarono di sangue. «Non doveva sapere che le Pietre Magiche erano in mano tua. Ti avrebbe uccisa.»

«Invece ha ucciso te!» Khyber singhiozzava e riusciva a malapena a parlare.

La faccia ustionata del principe si sollevò leggermente. «Ho commesso un errore nel valutare la mia invulnerabilità. Comunque, lo scambio mi pare ragionevole.» Deglutì. «Le Pietre Magiche sono tue, adesso. Usale con cautela. Il loro potere...» La sua voce si affievolì e le sue parole divennero incomprensibili. «Hai avuto la prova delle tue capacità. Sei forte. Cuore,

mente, corpo: in te sono molto potenti. Ma le Pietre lo sono ancora di più. Fa' attenzione. Finiranno per dominarti, se non farai attenzione. Nell'uso delle Pietre c'è sempre pericolo. Ricordatene.»

Khyber sollevò il viso rigato dalle lacrime e guardò Pen. «Dobbiamo aiutarlo!»

Lo disse in tono quasi isterico. Pen era ancora scosso dall'accaduto e non riusciva a connettere. Non potevano fare nulla per il principe degli Elfi. Certo Khyber l'aveva capito. Ma sembrava così fuori di sé da poter tentare qualcosa di pericoloso.

Ahren Elessedil le strinse il polso. «No, Khyber» le disse. Attese che la nipote lo guardasse, che posasse gli occhi sul suo viso bruciato. «Non c'è più niente da fare. Per me è finita. Mi dispiace.» Poi guardò Pen. «Penderrin. Vent'anni fa, quando sono partito con tuo padre sulla *Jerle Shannara*, una giovane donna ha dato la vita per me. L'ha fatto perché era convinta che dovessi compiere qualcosa di importante. Ora voglio pensare che mi abbia salvato anche per questo. Cerca di sfruttare nel modo migliore quanto è successo poco fa. Fa' quello che devi fare. Trova l'Ard Rhys e riportala indietro.»

Il suo respiro si fece faticoso, ormai rantolava, ma continuò a fissare il ragazzo e lottò per parlare.

«Ahren?» sussurrò Pen.

«Prometti.»

Pronunciata questa parola, gli occhi del druido non si mossero più, il suo respiro si fermò. Pen non riuscì a distogliere gli occhi e trovò in quel terribile sguardo fisso una decisione che non avrebbe creduto possibile. Tese la mano per sfiorare il volto bruciato del druido, poi gli chiuse gli occhi e sollevò la testa. Guardò Khyber, che piangeva in silenzio, il viso nascosto fra le mani, poi Tagwen.

«Non ho mai pensato ce succedesse qualcosa di simile» disse il nano. «Ero convinto che sarebbe stato lui a guidarci e a proteggerci.»

Pen annuì, guardò i fuochi che ancora ardevano sull'acqua, le fiamme che lambivano le ombre del crepuscolo e tingevano cielo e terra del colore del sangue. Le fiamme si riflettevano sull'acqua, davanti allo sfondo scuro degli alberi. Il fumo si mescolava alla nebbia e alle nubi e ogni cosa aveva assunto un aspetto surreale. Il mondo non sembrava più quello di prima.

«Che facciamo?» chiese Tagwen. Scosse lentamente la testa, come se la domanda fosse priva di risposta.

Penderrin Ohmsford guardò di nuovo Khyber. Non piangeva più. Aveva

alzato la testa e i suoi lineamenti abbronzati erano una maschera di decisione. Dal modo in cui lo guardò, Pen capì che non ci sarebbero state altre lacrime.

Il ragazzo si rivolse al nano. «Facciamo quello che Ahren ci ha chiesto» gli disse. «Andiamo avanti.»

27

Shadea a'Ru si allontanò a grandi passi dal Consiglio dei Druidi guardando fisso dinanzi a sé, senza degnare di un'occhiata gli idioti che se l'aspettavano. Non voleva dare loro la soddisfazione. Non voleva dare loro nulla. Ribolliva di collera e frustrazione, ma non intendeva lasciarne trapelare neppure un accenno. Che pensassero quello che volevano sui suoi veri sentimenti; i loro sospetti erano l'ultima delle sue preoccupazioni.

Allungò il passo e si fece largo a forza in mezzo ai pochi che si erano fermati accanto alla porta usando la sua corporatura imponente per scostarli, e si avviò nel corridoio, in direzione della scala che portava ai suoi appartamenti. Se era uscita così bruscamente, l'aveva fatto per usare una gentilezza al Consiglio. Avesse aspettato ancora un po', avrebbe ucciso qualcuno.

E questo le avrebbe dato molta più soddisfazione di ogni altra cosa successa nelle ore precedenti.

Aveva perso l'intero pomeriggio nel tentativo di convincere il Consiglio della necessità di prendere posizione nella guerra tra Federazione e Liberi. Aveva sostenuto che l'Ordine dei Druidi non poteva compiere alcun progresso finché la guerra non fosse terminata. Era inevitabile, aveva continuato, che la Federazione, superiore per uomini e mezzi, avrebbe finito per vincere. Meglio farla vincere ora, in modo che la ricostruzione potesse iniziare e i Druidi potessero finalmente dedicarsi al loro lavoro. In qualsiasi caso, il Callahorn faceva parte delle Terre del Sud, era abitato soprattutto da Uomini e per sua natura era allineato con gli interessi della Federazione. Occorreva annetterlo a essa.

Poteva essere la condizione per porre fine alla guerra. I Liberi erano tutt'al più un gruppo di ribelli, che si distruggevano per la loro stupida ostinazione nel volere il Callahorn. Bastava che i Druidi togliessero il loro tacito sostegno e i ribelli sarebbero stati sconfitti.

Naturalmente non aveva riferito al Consiglio di avere stretto un accordo con Sen Dunsidan per aiutarlo a ottenere il controllo di quelle terre. Né a-

veva riferito che la consegna del Callahorn alla Federazione era il prezzo del suo appoggio e della promessa di accrescere l'autorità e l'influenza dell'Ordine. Non era necessario che il Consiglio lo sapesse. Era sufficiente il fatto che lei proponeva una soluzione ragionevole e piena di buonsenso di un problema che aveva assillato l'Ordine fin dalla sua ricostituzione.

Ma il Consiglio non aveva accolto la sua proposta: i membri si erano opposti sotto la guida di quel serpente di Gerand Cera, il quale aveva sostenuto che, prima di prendere una decisione, era necessario uno studio approfondito delle conseguenze di un'azione tanto drastica. La questione non era semplice come l'Ard Rhys la faceva sembrare, aveva sostenuto. Gli interessi degli Elfi sarebbero stati gravemente compromessi, se la guerra tra Federazione e Liberi si fosse conclusa in quel modo. Una volta citati gli Elfi, anche i Nani avevano affermato che i loro interessi erano altrettanto importanti, e tutti si erano messi a discutere. Astuto, pensò ora Shadea. Senza rifiutare il suo suggerimento, era riuscito a rimandare ogni azione, il tutto con un occhio verso i suoi interessi particolari, ne era certa.

Benissimo. Cera aveva vinto quella battaglia, ma non era detto che avrebbe preso parte alla prossima. Quell'uomo cominciava a essere una seccatura, e si riproponeva di eliminarlo presto. Se non si lasciava mettere in riga, doveva sparire.

Per il momento aveva cose più importanti di cui occuparsi. Sen Dunsidan sarebbe arrivato tre giorni più tardi e si aspettava la notizia che il Consiglio approvava l'occupazione del Callahorn da parte della Federazione e ripudiava le rivendicazioni dei Liberi su quella regione. Veniva a scrivere con lei una dichiarazione comune di solidarietà, un documento che avrebbe fatto chiaramente capire ai Liberi che la loro causa era perduta. E invece sarebbe andato incontro a una delusione. Shadea avrebbe dovuto dirgli che il Consiglio non aveva ancora deciso e che occorreva aspettare. La cosa non gli sarebbe piaciuta, ma avrebbe dovuto farsene una ragione. Era abituato alle delusioni e una in più non aveva importanza.

Cominciò a salire la scala della torre sentendo l'oscurità premere dall'esterno e filtrare dalle finestre per proiettare ombre che parevano voler inghiottire tutta la luce delle torce. Era già scesa la notte e lei non aveva ancora trovato il tempo di cenare.

Si trovava a metà della scala quando scorse Traunt Rowan che scendeva verso di lei. Dalla sua espressione comprese che c'era qualche brutta notizia.

«Meglio che tu venga con me, Shadea» le disse, fermandosi ad attendere

che salisse fino a lui e poi voltandosi per risalire a sua volta. «La camera fredda.»

Shadea lo raggiunse. Prima ancora di sapere la notizia, sentiva già montare la collera. «Molt ha di nuovo sbagliato?» chiese.

«Uno sbaglio c'è stato. Le acque divinatorie indicano una grossa collisione di forze magiche a est di Anatcherae. La *Galaphile* è sparita.»

«Sparita?» domandò lei, fissandolo senza capire. «Come sarebbe a dire?»

«Distrutta. Cancellata.»

Lei serrò i pugni, furibonda. «Come ha potuto Molt permettere qualcosa di simile?» La sua mente passò in rassegna le varie possibilità. «Quando abbiamo ricevuto l'ultimo rapporto?»

«Ieri.» Rowan evitò di guardarla. «Il messaggio diceva che stava inseguendo il ragazzo e i suoi compagni e che li aveva trovati ad Anatcherae. Dev'essere successo due giorni fa.»

Shadea si costrinse a rimanere calma e a riflettere. I piccioni viaggiatori inviati dalla *Galaphile* le portavano regolari messaggi da parte di Molt, in cui riassumeva le sue azioni e dava la sua posizione. Nell'ultimo messaggio, giunto il giorno prima, nulla indicava che il nano avesse incontrato ostacoli, tanto meno del genere capace di distruggere una nave da guerra dei Druidi. Una magia così potente era inconsueta e doveva essere impiegata nel modo esatto. Le Pietre Magiche? Possibile, ma Ahren Elessedil non era un druido guerriero addestrato per combattere come Molt. Era inconcepibile che fosse riuscito a vincerlo in uno scontro.

Giunsero nella camera fredda e trovarono Iridia Eleri ferma accanto alla vasca, intenta a scrutarne a occhi sgranati la superficie, le braccia incrociate e il corpo rigido. Quando Shadea entrò, si voltò di scatto a fissarla e la sua espressione attonita lasciò il posto a una di collera.

«Se avessi mandato me, non sarebbe successo!» gridò a Shadea, senza preoccuparsi di nascondere i propri pensieri.

L'Ard Rhys la ignorò. Si avvicinò alla vasca e guardò. Onde ben marcate si irradiavano da un punto corrispondente alla riva orientale del Lazareen, forse in mezzo agli Slag. Shadea conosceva quella regione. Pericolosa per tutti, per quanto bene armati e preparati. Ciò che si leggeva sulla superficie dell'acqua era inconfondibile. La natura delle onde indicava chiaramente una potente esplosione, prodotta dalla magia. Il puntino che era servito da riferimento per la *Galaphile* era sparito. Traunt Rowan le aveva riferito con esattezza l'accaduto.

«Non c'è modo di sapere chi è sopravvissuto» commentò, parlando tra sé.

«Non senza mandare qualcuno a scoprirlo» rispose Traunt Rowan.

Iridia si avvicinò a Shadea e la fissò negli occhi. Non era alta e robusta come lei, ma pareva che volesse attaccarla. Istintivamente, Shadea fece un passo indietro.

«Queste morti ricadranno sulla tua testa» le disse Iridia, con voce tagliente come una spada. Tremava di rabbia. «Sei responsabile di questa sciagura, tu e la tua insistenza nel farci fare tutto quello che decidi tu. Che bisogno hai di noi, Shadea? Che bisogno hai mai avuto di noi? Una volta ti credevo mia amica. Pensavo che fossimo come sorelle. Ma tu non sai cos'è l'amicizia o la fedeltà o l'affetto. Sei un mostro come quella creatura che hai chiamato per affidarle lo Stiehl. E io sono come lui. Sono stata uno dei tuoi mostri, uno che agisce per conto tuo. Sono stata il tuo strumento.» Scosse lentamente la testa. «Non più. D'ora in poi, non lo sarò mai più.»

Fissò ancora per un momento l'Ard Rhys, poi le voltò la schiena e uscì dalla stanza. Senza battere ciglio, Shadea la guardò allontanarsi. Pensava che era una vera sfortuna, ma Iridia non riusciva più ad affrontare la realtà in modo ragionevole. L'attaccamento ad Ahren Elessedil l'aveva resa emotivamente instabile. Si augurò che anche il principe degli Elfi avesse fatto la fine della *Galaphile*. Solo allora, forse, Iridia sarebbe tornata quella di prima.

Lanciò un'occhiata a Traunt Rowan. «La pensi come lei?»

Il druido scosse la testa. «Io non sono lo strumento di nessuno. Faccio quello che decido io. I problemi di Iridia sono soltanto suoi. Però mi chiedo se sia stato saggio mandare Terek Molt a cercare quel ragazzo. Non ne vedo l'utilità. Ci distrae dalle cose più importanti.»

«Importante è assicurarsi che nessuno trovi il modo di riportare indietro l'Ard Rhys!» gli disse lei, con ira. «Non riesci a capirlo? Tutti siete sicuri che non si possa fare. Ma ricorda chi è Grianne Ohmsford. Già molti altri l'hanno data per spacciata, e poi hanno finito per pentirsene.»

«Nessuno può entrare nel Divieto...»

«Sst! Non pronunciare quella parola!» Si accostò a lui. «È già abbastanza grave che Ahren Elessedil e il ragazzo sappiano quello che è successo, e sarebbe un errore imperdonabile illudersi che non lo sappiano. Cercheranno il modo di raggiungerla. E in qualsiasi caso non ci perdoneranno ciò che abbiamo fatto. La questione non si risolverà, finché saranno vivi. E se tu la pensi diversamente, dillo subito!»

Rowan la guardò per un istante, poi rispose: «La penso come te».

Shadea non sapeva se doveva credergli, ma per il momento l'affermazione le bastava. Tornò a studiare l'acqua della vasca. Se Terek Molt era ancora vivo, entro un paio di giorni sarebbe arrivato un altro messaggio. Se così non fosse stato, poteva solo sperare che avesse portato con sé nella tomba il ragazzo, il principe degli Elfi e quel traditore di Tagwen. Allora avrebbe potuto smettere di pensare a loro e concentrarsi su quanto succedeva nella Fortezza.

Si accorse all'improvviso di essersi scordata di Aphasia Wye, inviato con lo Stiehl, come Iridia le aveva ricordato, a uccidere il ragazzo e i suoi difensori. Che gli era successo? Anche se la *Galaphile* era stata distrutta, anche se Terek Molt era morto, forse l'assassino stava ancora cercando di portare a termine la sua missione. Niente lo fermava, una volta che si era messo in testa una cosa. Il suo solo difetto, come Shadea sapeva, era una fastidiosa vena di indipendenza. Per un capriccio, da un momento all'altro, poteva abbandonare l'intero progetto.

Tornò a osservare le acque divinatorie, e studiò le onde sempre più deboli che segnalavano la fine della *Galaphile*.

Con Aphasia Wye, pensò, non si poteva mai dire.

Iridia Eleri uscì dalla camera fredda senza guardare i due Druidi e si avviò per il corridoio. Era così infuriata da non riuscire neppure a pensare. Piangeva di rabbia. Le lacrime le inondavano luccicando i lineamenti perfetti. Se fosse rimasta un momento di più, non sarebbe riuscita a trattenerle. Ora si fermò, entrò in una profonda nicchia, nel corridoio vuoto, e pianse per alcuni minuti, singhiozzando, sul mondo che le era crollato addosso. Sapeva ciò che Shadea sospettava soltanto. Ahren Elessedil era morto. Gliel'aveva detto la Voce.

Quando ebbe finito di piangere, rimase immobile nel buio della nicchia e si costrinse ad affrontare la realtà. Aveva mentito a se stessa, aveva mentito a tutti. Era ancora innamorata di Ahren: lo era da sempre e lo sarebbe stata per sempre. Shadea poteva prenderla in giro e gli altri potevano averne il dubbio, ma era così. Il fatto che fosse morto non aveva importanza. Lei lo amava lo stesso.

Insopportabile era il fatto che lui, invece, non l'avesse mai amata.

Fissò il vuoto e ripensò alle parole della Voce. Le aveva promesso che tutto sarebbe cambiato, che Ahren, col tempo e la pazienza, avrebbe finito per amarla. La Voce gliel'aveva promesso fin dall'inizio, quando l'aveva

chiamata e le aveva offerto il suo aiuto. La Voce era convincente e rassicurante e lei l'aveva ascoltata, le aveva creduto. Ahren poteva essere suo, e lei era disposta a fare qualunque cosa per averlo.

E l'aveva fatto.

Chiuse gli occhi nel tentativo di proteggersi da un'ondata di ricordi che si era affacciata alla sua mente, come una processione di fantasmi. Dietro quei ricordi giunse la piena delle emozioni. La tristezza provata per l'uomo che aveva lasciato quando aveva deciso di seguire Ahren. Il vuoto, quando era nata la figlia di quell'uomo e lei l'aveva abbandonata. L'umiliazione sofferta quando Grianne Ohmsford l'aveva scoperto. Il dolore terribile patito quando Ahren le aveva detto che, nonostante tutto, non potevano stare insieme, che la sua vita doveva seguire un'altra strada. La collera che l'aveva portata ad allearsi a Shadea e agli altri Druidi decisi a sbarazzarsi di Grianne Ohmsford. L'odio provato per l'Ard Rhys, la persona responsabile della sua infelicità.

E il senso di sconfitta e di perdita irreparabile che provava adesso, con Ahren Elessedil per sempre fuori portata.

Eppure, non è necessariamente così.

Iridia aprì di scatto gli occhi e rimase senza fiato. La Voce era tornata a confortarla. Per poco non riprese a piangere, tanto era lieta di udirla. Tutta la sua vita era giunta a dipendere dalla Voce. Udirla era sufficiente a darle nuova forza, nuove speranze.

Può ancora essere tuo.

Iridia rivolse un cenno affermativo all'oscurità, sperando con tutte le sue forze che fosse vero. Ma come poteva essere? Ahren era morto, la Voce gliel'aveva già annunciato. Non c'era modo di riportarlo indietro, non c'era modo di ridare vita al suo corpo spezzato. Poteva raggiungerlo, naturalmente. Poteva mettere fine alla sua vita e unirsi a lui nella morte. Lo giudicava possibile e perfino preferibile a quello che le offriva la vita senza Ahren. E forse sarebbe finita in quel modo. Adesso che aveva litigato con Shadea, all'Ard Rhys non ci sarebbe voluto molto per decidere di eliminarla.

Non è necessario che tu muoia per averlo indietro.

Iridia si era sempre fidata della Voce e non aveva mai avuto ragione di pentirsene. Fin dall'inizio, quando la Voce l'aveva chiamata al Nord, nelle rovine del Regno del Teschio, dove lei aveva preparato i fuochi e fatto i sacrifici che l'avevano portata in vita, Iridia aveva saputo che diceva la verità. Aiutare la Voce era un favore molto piccolo, in cambio di tutto ciò

che aveva fatto per aiutare lei. Shadea aveva sempre pensato di essere colei che guidava la congiura per eliminare l'Ard Rhys, di essere stata lei a trovare il modo di portarla a buon fine, grazie al rapporto con Sen Dunsidan. Anche il Primo ministro della Federazione, a sua volta, credeva di essere colui che determinava il corso degli eventi: pensava che le promesse e i doni fatti a Iridia, dopo che lei l'aveva contattato, l'avessero convinta a diventare la sua spia nel campo dei Druidi. Ma era a Iridia che la Voce parlava. Era stata lei a farla uscire dall'oscurità per portarla alla luce. Era stata lei a ricevere la notte liquida, e con quella il modo di vendicarsi di colei che, con i suoi squallidi sotterfugi e i consigli egoistici, aveva convinto Ahren Elessedil a lasciarla.

Che gli altri pensassero ciò che volevano. Era stata Iridia a rendere possibile tutto ciò che era accaduto.

Sono qui, Iridia.

La donna sentì il cuore accelerare i battiti per l'attesa e la gioia. Da tempo attendeva quel momento: il giorno in cui la Voce avrebbe preso forma. Come le aveva promesso, quel giorno la Voce avrebbe dato a Iridia ciò che le spettava. Sarebbe successo dopo l'esilio dell'Ard Rhys, le aveva detto. Una volta che l'Ard Rhys fosse stata allontanata, la Voce sarebbe potuta uscire dal suo nascondiglio. E allora avrebbe potuto prendere forma e sarebbe divenuta per Iridia l'amica e la confidente che Shadea non era mai stata.

Ma io posso essere molto di più, Iridia. Posso essere lui.

A tutta prima, Iridia non riuscì a credere a quelle parole; pensò di non avere capito bene. Il suo cuore perse un battito. S'immobilizzò nel buio della nicchia, e nel silenzio ripeté nella mente le parole della Voce. "Posso essere lui." Era davvero possibile? La Voce era un camaleonte, un cambiatore di forma, capace di compiere meraviglie. Ma era in grado di ridare vita ai morti? Era in grado di riportare in vita Ahren Elessedil? La Voce ne era davvero capace?

Vieni da me. Nei sotterranei.

La donna lasciò subito la nicchia e si diresse verso la scala principale. Scese di corsa gli scalini, e l'eco dei suoi passi leggeri si perse nei cavernosi corridoi della Fortezza. In giro non c'era alcun druido, erano quasi tutti nel refettorio, e gli altri nelle biblioteche o nelle loro stanze. Iridia aveva l'impressione di essere sola al mondo, libera da vincoli e discriminazioni. Non era mai stata molto amata dai compagni, non aveva mai fatto parte di qualche gruppo, era sempre stata sola. Questo era un retaggio della sua in-

fanzia, quando tutti la tenevano a distanza a causa delle sue doti, che destavano diffidenza. I suoi stessi genitori l'avevano sempre guardata con sospetto e dubbio, staccandosi da lei e allontanandola dai fratelli. L'avevano mandata fin da piccola a studiare presso una vecchia che, a quanto si diceva, comprendeva la magia. In realtà, la vecchia non capiva granché, ma vivere con lei aveva dato a Iridia il tempo di crescere come preferiva, di affinare le sue doti, di giungere a una maggiore comprensione di ciò che le offrivano. Per questo non aveva bisogno di maestri. Aveva bisogno soltanto di se stessa.

Era vissuta per dieci anni con la vecchia, un'arpia piena di pretese e di false promesse che avrebbero scoraggiato un'allieva meno decisa. Ma Iridia si limitava a sorridere e ad accettare, fingendo di obbedire e aspettando di essere sola per fare quello che voleva. La vecchia non era un avversario degno di lei e quando Iridia aveva giudicato che era giunto il momento, aveva accompagnato la sua esigente benefattrice fino al pozzo e ve l'aveva spinta dentro. Per tre giorni e tre notti la vecchia aveva gridato per chiedere un soccorso che non era mai arrivato.

Iridia imboccò il corridoio che portava alle cantine nord della Fortezza, sapendo per istinto che la Voce l'aspettava in quel luogo. Le pesanti lastre di pietra del pavimento erano immerse nell'ombra, ma la sola ombra che si muovesse alla luce delle torce era la sua. Nei corridoi di Paranor e sulle sue mura non c'erano sentinelle; a montare la guardia c'erano solo i Druidi, e lo facevano senza impegno e continuità. All'epoca del Signore degli Inganni, la Fortezza sarebbe già caduta.

Giunta alle pesanti porte foderate di ferro che portavano alle cantine, la strega degli Elfi si fermò a guardarsi alle spalle. Non c'era nessuno, nessuno l'aveva seguita. Forse Shadea ne aveva avuto l'intenzione, ma non l'aveva fatto. Meglio così, pensò Iridia. Una complicazione in meno. Non voleva intrusi, in quell'incontro.

Presto, Iridia. Sono impaziente.

Lo era anche lei, e sentiva le guance arrossarsi di passione inattesa. Era come una ragazza giovane e sciocca, pervasa da emozioni selvagge e bisogni disperati. La Voce non l'aveva mai ingannata, e adesso stava per darle la cosa che desiderava di più. Era una sensazione esaltante, le pareva di poter osare qualsiasi cosa, che tutto le fosse possibile. Spinse con impeto le porte della cantina, prese una torcia da un gancio e l'accese con un movimento delle dita e uno spruzzo di magia, poi riprese a scendere.

Questa volta la discesa fu molto più lunga e buia; la scala a chiocciola

era stretta e senza aperture e scendeva in profondità al di sotto delle fondamenta della Fortezza. L'aria era umida e sapeva di muffa: puzzava di lunghi anni d'abbandono e di polvere senza tempo. I suoi passi sugli scalini di pietra facevano da contrappunto al suono del suo respiro, rapido e affrettato. Finito tutto questo, pensava, avrebbe lasciato Paranor e sarebbe andata lontano, portando con sé Ahren per cominciare insieme una nuova vita, libera da tutte le restrizioni del passato. Era quanto avrebbe voluto fare sin dall'inizio se la Ard Rhys non avesse avvelenato la mente di Ahren contro di lei. Il principe degli Elfi le aveva sempre detto che Grianne non aveva niente a che fare con il suo rifiuto, ma Iridia sapeva meglio di lui com'erano andate le cose. Ahren affermava di non averla mai amata, di non ricambiare il suo sentimento, ma erano bugie che si era inventato nella collera per ciò che gli aveva riferito lei, la donna che sarebbe sempre stata la Strega di Ilse. Solo per ciò che aveva detto ad Ahren, Grianne Ohmsford meritava di essere esiliata nel Divieto, e molto di più.

In fondo alla scala, da una sala di forma circolare partivano numerosi corridoi che correvano in tutte le direzioni. Iridia scelse quello da cui la Voce la chiamava: era sicura della sua presenza e del luogo in cui aspettava il suo arrivo.

Brandendo innanzi a sé la torcia per scacciare l'oscurità, avanzò lungo il corridoio, una presenza silenziosa all'interno di un mausoleo. In quelle catacombe non scendeva mai nessuno, neppure per usarle come deposito, perché i viveri e le altre scorte erano conservati in magazzini ai livelli superiori. Avevano a che fare con il passato, con la storia della Fortezza, ma Iridia non si era mai preoccupata di informarsi su quella storia. Era andata là sotto per incontrarsi con i compagni di congiura, ma non vi si era mai recata per altri motivi. Comunque, sarebbe stata l'ultima volta.

A una trentina di iarde dall'imboccatura, nel corridoio si apriva una porta che dava su una stanza buia come la pece.

Sono qui.

Iridia entrò e la torcia illuminò la stanza con la sua luce giallastra. Si guardò rapidamente attorno e vide quattro pareti spoglie, il soffitto e il pavimento. La stanza era vuota.

«Dove sei?» chiese, con un sottofondo di disperazione nella voce.

Nell'aria, Iridia. Nell'etere che respiri. Nel buio e nella luce. In tutte le cose. Chiudi gli occhi. Riesci a sentirmi?

La donna strinse con forza gli occhi e respirò piano. Era vero. Sentiva la sua presenza. Era nella stanza. Tutt'intorno a lei.

«Sì» sussurrò.

È giunto il momento di darti ciò che ti avevo promesso per avermi aiutato. Di darti Ahren Elessedil, sano e integro. Di darti pace, amore e gioia. È il momento, Iridia. Sei pronta?

«Sì» sussurrò lei. Piangeva di nuovo, ma questa volta di gioia. «Oh, ti prego.»

Spegni la torcia e posala sul pavimento.

Iridia ebbe un attimo di esitazione, non le piaceva l'idea di rimanere al buio. Ma il desiderio di Ahren la spinse a vincere i dubbi e fece come la Voce le ordinava. Spense la torcia e si trovò nel buio più profondo.

Chiudi gli occhi, Iridia. Tendi le braccia. Verrò a te, al tuo abbraccio, non più come voce, ma come uomo. Sarò lui. Per te, Iridia. Per sempre. Avvolgimi nel tuo amore e nel tuo desiderio. Accoglimi.

Era quanto avrebbe voluto fare, ma non capiva come fosse possibile. Però la Voce era così convincente da farle credere qualsiasi cosa. Ancora una volta, fece come le veniva detto. Chiuse gli occhi e aprì le braccia.

Sentì quasi subito una presenza. A tutta prima fu solo una debole sensazione di movimento, una vibrazione dell'aria. Poi venne il calore, e si diffuse in lei come l'onda di attesa che aveva provato poco prima. Sentì un formicolio, e il suo respiro accelerò al pensiero di ciò che l'attendeva.

Un attimo più tardi, era tra le sue braccia: Ahren Elessedil tornato in vita. Anche se non l'aveva mai abbracciato e non sapeva cosa si provava, lo riconobbe all'istante. Lo strinse felice, respirò l'odore della sua pelle e premette il corpo contro quello del principe degli Elfi, che rispose con ansia e desiderio al suo abbraccio. Era la parte che le mancava, la parte che l'avrebbe completata.

«Ahren...» sospirò.

Lui la strinse ancora di più, a tal punto da darle l'impressione che fosse una parte di lei. Iridia sentì che si univano, che divenivano una cosa sola. Si fondeva dentro di lei, penetrava in lei, diveniva fisicamente una parte di lei. Trasalì per lo stupore, poi istintivamente cercò di resistere a quanto succedeva. Ma era troppo tardi, si era già fuso con lei, come due metalli in un crogiolo, legati insieme per formare una sola persona.

Poi sentì il dolore, così intenso che gridò senza riuscire ad arrestarsi. Crudo e tagliente, vibrante di rasoi e di punte di pugnale, la percorreva da capo a piedi, e le sue grida si trasformarono in un gemito acutissimo che durò finché la sua voce non cedette e la sua mente non si spezzò.

Iridia cessò di pensare e di sentire.

Poco più tardi, quella stessa sera, Shadea a'Ru passò per il corridoio della torre diretta alle sue camere e incontrò Iridia che veniva dalla direzione opposta. Si avvicinò cauta alla strega degli Elfi, ricordando come si erano lasciate nella camera fredda. Nascondendo la mano sotto la manica della veste, impugnò un corto pugnale che teneva legato al polso. Ne aveva abbastanza del comportamento imprevedibile di Iridia. Se doveva esserci uno scontro, voleva farla finita in fretta.

Iridia arrivò fino a lei, ma nei suoi occhi verdi non si leggevano collera, risentimento o sfida. I suoi lineamenti perfetti erano sereni, e mostrava una determinazione nuova.

«Oggi mi sono comportata male» disse, fermandosi a qualche passo di distanza. «Ti chiedo scusa.»

Shadea sospettò subito qualche trucco. Quel cambiamento improvviso le piaceva poco. Perdonare così in fretta non era nelle abitudini di Iridia. Né di altri. Comunque, le rivolse un sorriso amichevole. «Scordiamoci quello che è successo.»

«È la cosa migliore per tutti» commentò Iridia, allontanandosi.

Proseguì senza guardarsi indietro e si diresse verso l'altra estremità del corridoio. Shadea a'Ru rimase dov'era, guardò l'altra donna finché non scomparve alla vista, e per tutto il tempo si chiese cosa fosse successo.

28

Decisero di non seppellire i resti di Ahren Elessedil, ma di bruciarli. La palude non era un luogo adatto per scavare una tomba e inoltre, per affrontare quel compito, avevano a disposizione solo i coltelli da caccia. A Khyber, poi, non piaceva l'idea di seppellire lo zio in quel terreno fangoso, dove la pioggia e l'erosione potevano disseppellirlo e lasciarlo in balia degli animali.

Alla luce delle fiamme che ancora ardevano sulle acque della palude, raccolsero legna secca, ne fecero un'alta catasta nel punto in cui Ahren aveva lottato ed era morto e posarono su di essa il suo corpo. Khyber intonò un canto funebre dei Druidi che aveva imparato dallo zio e parlava di una vita bene vissuta e di un Aldilà dove le speranze venivano adempiute ed era possibile la rinascita. Usò la magia per accendere la legna e presto la pira divampò. Rimasero tutt'e tre vicini a guardarla ardere e consumare il corpo di Ahren, trasformandolo in cenere e fumo e facendolo salire, sotto

forma di calore e scintille, nella notte che stava scendendo.

Quando la pira si fu consumata, s'infilarono tra gli alberi per dormire, esausti nel corpo e nello spirito, e non si preoccuparono di montare la guardia contro le creature della palude. Condividevano un senso di inevitabilità, quella notte, come se tutto ciò che sarebbe successo non fosse più sotto il loro controllo. Se il loro compagno più forte poteva essere tolto loro così bruscamente, qualsiasi tentativo di difendersi non avrebbe fatto molta differenza.

Si svegliarono illesi e leggermente più ottimisti; i traumi del giorno precedente erano abbastanza lontani da permettere loro di stendere un piano d'azione. La giornata era tipica degli Slag, tutta grigiore, foschia, mancanza di sole e puzza di marcio. I fuochi del rogo e della *Galaphile* si erano finalmente spenti e rimanevano solo chiazze di ceneri a ricordarli. Guardando la baia, Pen scorse le lunghe increspature che indicavano qualche grosso animale in movimento sotto la sua superficie cupa. La vita continuava.

Privi di cibo e acqua, i tre compagni si riunirono nell'alba gelida per discutere il da farsi.

«Forse converrebbe tornare indietro» consigliò seriamente Tagwen. «Non fraintendetemi, non suggerisco di rinunciare, solo che non possiamo proseguire così. Dopotutto, siamo in una situazione disperata. Siamo sperduti, privi di mezzi di trasporto e di armi. So cosa ci ha consigliato Ahren, ma potrebbe non essere la decisione migliore. Forse ci converrebbe fare quello che volevo fare io inizialmente: trovare i genitori di Penderrin e chiedere aiuto a loro. Con la magia del padre di Pen e una nave volante avremmo maggiori probabilità di raggiungere il luogo dove vogliamo andare.»

Agli occhi di Pen, il nano sembrava un naufrago: aveva un'espressione esausta, i vestiti gli erano diventati troppo larghi, lo sguardo era nervoso, allarmato. L'aria pratica e decisa con cui si era presentato a Patch Run era scomparsa durante la fuga sul Lazareen e negli Slag. Nel complesso sembrava ridotto alla disperazione.

Ma la stessa descrizione valeva per ciascuno di loro, si disse Pen. Gli bastava guardare il proprio riflesso nell'acqua per accertarsene. «Non so dove sono i miei genitori» disse al nano.

«Non sono certo che riusciremmo a trovarli.»

«E poi tornare indietro sarebbe ancora più faticoso che andare avanti» osservò Khyber. «Almeno qui siamo al sicuro dai Druidi che ci danno la

caccia. Distrutta la *Galaphile*, i nostri nemici più pericolosi sono stati eliminati. Gli altri non sanno dove siamo. A meno che non siamo noi a tradirci usando le Pietre Magiche, non possono trovarci.»

«Oh, ci possono trovare, non dubitarne!» ribatté Tagwen. «Sono abili e hanno molti mezzi. Io lo so. E Shadea a'Ru è un demonio. Non rinuncerà a darci la caccia, anche se ha perso la *Galaphile*. O forse proprio perché l'ha persa, dato che accuserà noi della sua distruzione. E della morte di Terek Molt.»

Khyber lo guardò con ira. «Be', non ci troveranno proprio ora. Una volta usciti da questa palude, potremo trovare aiuto presso i Troll. Non dicevi che Kermadec vive nella zona di Taupo Rough? Ci aiuterà di sicuro.»

«Ci aiuterà se è ancora vivo. Ma dato come stanno le cose, non ne sono per nulla certo!» Tagwen non si lasciò rassicurare. «Non so come pensiate di trovarlo, visto che non sapete neppure dove siamo. E tu dici che tutto andrà bene se non useremo le Pietre Magiche, ma se non le useremo, non troveremo il modo per uscire di qui! E ricorda questo: anche Ahren Elessedil pensava di non dover usare le Pietre Magiche, ma alla fine è stato costretto a farlo, no?»

Quel nano vecchio e coriaceo stava quasi per piangere, e per un momento parve che stesse per andare in pezzi. Distolse lo sguardo, imbarazzato, poi si alzò e andò sulla riva, dove per qualche tempo continuò a fissare la nebbia. Pen e Khyber si scambiarono un'occhiata ma non fecero commenti.

Quando Tagwen tornò, aveva ritrovato la calma e i suoi lineamenti rugosi erano di nuovo sereni. «Avete ragione» disse senza preamboli. «Dobbiamo andare avanti. Tornare indietro sarebbe un errore.»

«Kermadec ci aiuterà, se riusciremo a trovarlo?» chiese subito Pen.

Il nano annuì. «È fedele all'Ard Rhys. Farà tutto il possibile per aiutarla. È un uomo leale e coraggioso.»

«Allora il nostro piano è chiaro» dichiarò Khyber. «Ma dobbiamo fare molta attenzione, Tagwen» aggiunse, rivolta al nano. «Non saremo imprudenti. Lo zio Ahren ci ha dato la possibilità di continuare il viaggio. Non sciuperemo il suo dono.»

«Allora faremmo meglio a cercare di uscire dalla palude, per prima cosa» continuò Pen. «Se possono individuarci a causa dell'uso della magia, non avranno difficoltà a trovarci adesso, dopo l'impiego che ne abbiamo fatto per distruggere la *Galaphile*. Dobbiamo allontanarci subito.»

Khyber si alzò. «Una volta che saremo in mezzo agli alberi, non sarà facile trovarci.» S'interruppe. «Vorrei sapere quanta strada ci resta.»

«Allora, perché non controlli?» chiese Pen. Khyber lo fissò stupita. «Usa le Pietre Magiche. Che importanza può avere se le usi adesso? Ci siamo già scoperti. Prima di ripartire, vediamo dove dobbiamo andare. Così non dovremo usarle di nuovo.»

«Il ragazzo ha ragione» disse subito Tagwen. «Fa' come ti dice. Vediamo dove siamo.»

Si riunirono sulla riva, in gruppo, e Khyber tolse le Pietre Magiche dal sacchetto e le sollevò sul palmo della mano. Colpiti dalla loro lucentezza e dalla promessa che contenevano, tutti fissarono per un momento i talismani luccicanti. Senza necessità di parlare, pensavano la stessa cosa: la loro missione dipendeva da quello che le Pietre avrebbero rivelato. Se il tratto di palude da superare era ancora troppo esteso, avrebbero dovuto usare di nuovo i talismani per difendersi dai predatori, anche se questo avrebbe rivelato la loro presenza. Se invece la fine della palude era vicina, potevano uscirne senza essere scoperti.

Khyber strinse nella mano le Pietre e le tese in direzione del sole. Passarono alcuni istanti, ma non successe nulla.

«Non rispondono» si lamentò la ragazza, con la voce incrinata. «Non riesco a farle rispondere.»

«Non avere paura, Khyber» la rassicurò Pen.

«Non ho paura!» ribatté lei.

«Meglio così, perché io ho paura per tutt'e due» commentò il giovane.

Lei lo guardò, vide la sua aria preoccupata e sorrise. Abbassò il braccio. «Va bene» disse. «Fammi riprovare.»

Respirò a fondo per tranquillizzarsi, più volte, poi sollevò di nuovo le Pietre, chiudendo gli occhi. Un istante più tardi la magia lampeggiò dal suo pugno, si raccolse sotto forma di una vampa di fuoco e si dilatò nella penombra come un animale in cerca di preda. Poi guizzò tra gli alberi e le erbe, superò gli Slag e mostrò campi e colline sullo sfondo di una catena di monti. I campi erano rallegrati da fiori selvatici, da ruscelli e cascate, e illuminati dalla luce abbagliante del sole.

L'immagine tremolò ancora per qualche istante, luminosa e nitidissima, poi svanì come se non fosse mai esistita, lasciandoli di nuovo nella penombra e nella foschia. Per qualche istante i tre compagni continuarono a guardare nella direzione mostrata dalle Pietre, cercando di imprimersela nella memoria e rallegrandosi della promessa che conteneva, poi si lanciarono un'occhiata interrogativa.

«Non è molto lontano» dichiarò coraggiosamente Pen, anche se in realtà

non aveva idea della distanza. «Possiamo farcela.»

«Sì, certo» confermò Tagwen, aggrottando la fronte per darsi un'aria decisa.

«Non più di un giorno di cammino» aggiunse Khyber, infilando in tasca le Pietre. «Al tramonto saremo arrivati.»

Si misero in marcia, dirigendosi verso gli alberi e lasciandosi alle spalle la baia avvolta nella foschia e i suoi cupi ricordi. La loro avanzata era lenta, il cammino ostruito da tronchi caduti, cespugli impenetrabili e distese d'acqua di palude. Dovevano prestare particolare attenzione a queste ultime, perché potevano nascondere tratti di sabbie mobili che li avrebbero inghiottiti senza lasciare traccia. Pen continuò a usare la sua magia per sapere dalle forme di vita della palude cosa si nascondeva davanti a loro. Il più delle volte non vedeva le creature di cui sentiva le emozioni, ma riusciva a scoprire la presenza di uccellini, roditori, insetti e perfino di qualche creatura acquatica. Ciascuna gli faceva capire cosa succedeva attorno a loro, e grazie a questo più di una volta, Pen riuscì a evitare insidie pericolose. Dai rapporti tra le specie riuscì a individuare il percorso da seguire e quelli da evitare.

Camminarono per tutto il giorno, ma al tramonto avevano l'impressione di non essersi mossi. Tutto manteneva l'aspetto che aveva al mattino. Non si scorgeva ancora la fine della palude: la foschia e l'acqua si estendevano in tutte le direzioni, apparentemente infinite. Anzi, la palude pareva stringersi attorno a loro, sottraendo la luce e l'aria, erodendo la speranza di uscirne presto.

Quando si fermarono per la notte, Pen consultò un'ultima volta la bussola per controllare la direzione. Era quella giusta, ma cominciava a chiedersi se l'ago dello strumento funzionasse a dovere. Il timore nasceva dal fatto che la luce sembrava uguale in tutte le direzioni, la foschia era così densa da non permettere di vedere il sole.

«Forse ci siamo perduti» ammise davanti ai compagni. «Non posso più essere certo di nulla.»

«Non ci siamo perduti» ribatté Khyber, sicura di sé. «Domani ne usciremo.»

Pen non si lasciò convincere. Fece il primo turno di guardia, e mentre gli altri dormivano ripensò con irritazione a quanto era successo nei giorni precedenti, mentre una preoccupazione cui non avrebbe saputo dare un nome rendeva sempre più vacillante la sua sicurezza. Era convinto che nel loro modo di valutare la situazione ci fosse un errore, però non riusciva a

individuarlo. Con il passare del tempo, mentre le ombre si addensavano, andò ancora più all'indietro con la memoria e riesaminò il viaggio fin dall'inizio, quando Tagwen si era presentato da lui con la notizia della sparizione di sua zia. Ricordando come era stato costretto a fuggire dalla sua casa, il pensiero gli corse ai genitori e rimpianse la loro assenza. Era sempre stato indipendente, allevato in modo da essere in grado di badare a se stesso, ma non si era mai spinto così lontano da casa. E non aveva mai corso pericoli simili. Conosceva le creature pericolose dei luoghi che visitava con il catamarano, ma quelle che incontrava adesso gli erano del tutto nuove. Alcune non avevano neppure un nome.

E finalmente capì che cosa lo tormentava. Era la mancanza di informazioni sullo sconosciuto assassino che gli aveva dato la caccia per le strade di Anatcherae, la notte in cui erano sfuggiti a Terek Molt.

Gli occorse qualche tempo per riflettere su quanto era successo. Il suo inseguitore l'aveva attaccato fuori del Pescatore Bugiardo, quando la loro piccola compagnia era fuggita per le strade, diretta verso la *Skatelow*. Aveva cercato di ucciderlo sia laggiù sia a bordo della nave, prima che riuscissero a scaraventarlo in acqua. Un uomo era morto davanti a Pen, ucciso da uno strano pugnale scagliato da un tetto e diretto contro di lui. Per tutto quel tempo, Pen aveva dato solo qualche veloce occhiata all'assalitore, quanto bastava a suggerire che non fosse del tutto umano.

Che gli era successo?

Gli sarebbe piaciuto pensare che era morto a bordo della *Galaphile*, distrutto dal fuoco infernale che aveva divorato la nave, gli Gnomi e Terek Molt, ma temeva che non fosse così. Gli sembrava poco probabile. Il mostro che gli aveva dato la caccia lungo le strade del porto non si sarebbe lasciato cogliere con la guardia abbassata. Se fosse stato con Terek Molt quando la *Galaphile* li aveva trovati sarebbe sbarcato e avrebbe cercato di nuovo di ucciderlo. E sarebbe sopravvissuto.

In quel momento, l'assassino poteva essere nascosto nella palude.

Anche se era virtualmente certo che non lo fosse, Pen si guardò attorno con cautela, come se si aspettasse di scoprire qualcosa. Con la sua magia, esaminò anche i suoni degli animali notturni che lo circondavano, alla ricerca di qualche indizio che lo avvertisse del pericolo. Quando fu certo di non essere minacciato, che l'assassino da lui temuto non poteva trovarsi nelle vicinanze, invisibile e letale, respirò a fondo per il sollievo e pensò che per il momento era al sicuro.

Comunque, per il resto del suo turno di guardia continuò a tendere l'o-

recchio.

Quando il suo turno fu finito, gli occorse molto tempo per riuscire a prendere sonno.

L'indomani mattina, quando si svegliò, Penderrin non parlò delle sue preoccupazioni a Khyber e a Tagwen. Non c'era niente da guadagnare nell'informarli. Tutti avevano già i nervi a fior di pelle ed era inutile peggiorare la situazione. Inoltre, l'assassino di Anatcherae poteva essere un abitante della città e non un sicario di Terek Molt. Se fosse stato una creatura del druido, Terek Molt si sarebbe servito di lui per cercarli ed eliminarli, non li avrebbe affrontati di persona quando aveva un aiutante che poteva occuparsene.

Il ragionamento reggeva, ma Pen non si sentiva affatto meglio e in definitiva non era certo che i suoi problemi con il misterioso nemico fossero finiti. Solo perché non sapeva dov'era, non significava che se ne fosse sbarazzato. Ma tenne per sé quel pensiero preoccupante, dato che per il momento ciò che contava era uscire dagli Slag.

Per tutto il giorno continuarono a camminare nella palude, cercando la strada in mezzo a un labirinto di radici, canne, sabbie mobili e acquitrini pieni di zanzare e altri insetti. Da quando avevano perso la zattera dopo l'attacco delle liane carnivore, non avevano bevuto né mangiato nulla e il digiuno cominciava a indebolirli. Tagwen aveva crampi allo stomaco e Khyber attacchi di sonnolenza, Pen era febbricitante. Tutt'e tre erano deboli e costretti a rallentare il passo. Se non avessero trovato presto cibo e bevande, non sarebbero riusciti a proseguire.

Nel pomeriggio penetrarono una distesa di alberi e cespugli che si estendeva a perdita d'occhio. Quel bosco avvolto nella nebbia era così vasto che non c'era speranza di aggirarlo e il gruppetto fu costretto a procedere in fila indiana, tanto i cespugli erano fitti. Fra un tronco e l'altro incontravano pozze d'acqua fangosa e di sabbie mobili e per evitarle dovevano afferrarsi ai rami. Sopra di loro, uccelli e scoiattoli volanti saltavano da un ramo all'altro e sul terreno si vedevano passare in un lampo serpi e piccoli roditori. Di tanto in tanto si scorgevano creature più grandi e minacciose che nuotavano nei laghetti più profondi.

«Pensavo che fosse impossibile trovare punti peggiori di quelli che ci siamo lasciati alle spalle» brontolò Tagwen, la cui barba era diventata un nido di foglie e rametti. «Questa palude non finisce mai?»

Poco più tardi, Pen cominciò a preoccuparsi di quello che poteva succe-

dere se non fossero usciti da quella boscaglia prima che facesse buio. Sarebbero dovuti salire su un albero per trascorrervi la notte. L'idea di dover sorvegliare i rami tutta la notte per individuare l'eventuale presenza di grossi serpenti non gli piaceva affatto, ma non vedeva alternative. Cominciò a ripromettersi di non avvicinarsi mai più a un albero, se fossero riusciti a trovare un terreno migliore prima di notte.

Fu un sollievo quando giunsero alla fine di una lunga distesa di erbe e di canne immerse in un palmo d'acqua e si trovarono davanti un largo tratto di terreno asciutto, una sorta di penisola in mezzo all'acquitrino. Pen, che camminava davanti agli altri, sospirò confortato nel posare dopo tanti giorni il piede su un terreno solido, e subito si paralizzò.

Direttamente alla sua sinistra, a meno di dieci iarde, c'era il più grosso leone di palude che avesse mai visto. Conosceva quei grossi felini, perciò non fu la sua semplice presenza a stupirlo. Ma quell'animale lo costrinse a fermarsi e gli mozzò il fiato. Per prima cosa, era enorme. Molto più grosso dei normali leoni di palude. Non era snello e sottile, ma muscoloso e massiccio, un veterano di battaglie che avevano lasciato un'infinità di cicatrici sullo scuro manto maculato. Sembrava un orso appoggiato sulle quattro zampe e come un orso aveva il pelo gonfio attorno al collo. Anche il muso era bizzarro: aveva una striscia nera sugli occhi e sembrava che si fosse messo una maschera.

Pen non si era accorto della sua presenza. Nella ricerca di pericoli, si era messo in risonanza con le vite che lo attorniavano, eppure non aveva percepito il leone. L'animale doveva essere lì da tempo, ad aspettare che arrivassero a lui.

Nel vedere Pen, il leone rizzò le orecchie e spalancò gli occhi, luminosi come due lanterne gialle. Poi emise un suono che sembrava un colpo di tosse, profondo e risonante, e bruscamente l'intera palude si azzittì.

Khyber Elessedil si lasciò sfuggire un suono strangolato. «Per le Ombre» riuscì a mormorare.

Pen teneva gli occhi fissi in quelli del leone per cercare di capire le sue intenzioni. L'animale non pareva averne, si limitava a guardarli con curiosità. Poi, all'improvviso, socchiuse gli occhi e sollevò il muso, come per lanciare un avvertimento. Pen si guardò alle spalle e vide che Khyber cercava lentamente di estrarre dalla tasca le Pietre Magiche.

«Mettile via!» le ordinò sottovoce. «In qualsiasi caso, sarebbero inutili.»

Khyber esitò un istante, poi le Pietre Magiche scomparvero di nuovo nella sua tasca. Guardò incollerita Pen. «Spero che tu abbia qualche idea,

Penderrin!»

Tagwen pareva condividere le speranze della ragazza, ma in realtà Pen non aveva alcun piano, tranne quello di evitare lo scontro. Pareva che sia il felino sia i tre esseri umani volessero passare per lo stesso sentiero. O l'uno o gli altri dovevano lasciare il passo.

Il grosso felino brontolò: non più un colpo di tosse, ma un borbottio sordo e prolungato. Pen sapeva che non intendeva minacciarli, ma i suoi compagni non lo capirono e si affrettarono a indietreggiare. Il giovane fece loro segno di non muoversi, di non far vedere che intendevano fuggire. Un movimento di quel tipo avrebbe subito spinto il leone ad attaccarli. Il trucco stava nel non mostrare paura, ma senza minacciare. Un trucco che poteva riuscire, se fossero stati capaci di trovare il modo di attuarlo.

Il leone cominciava a inquietarsi; abbassò la testa per fiutare l'aria.

"Devo fare qualcosa" pensò il giovane.

Affidandosi alla sua magia, rivolse al leone un lungo, basso colpo di tosse, un suono che doveva comunicare le sue intenzioni, e che, come sapeva per istinto, il leone era in grado di comprendere. L'animale sollevò di scatto la testa e spalancò gli occhi.

«Cosa fai?» gli chiese Khyber.

Pen non ne era del tutto certo, ma pareva che funzionasse. Rivolse al leone un'altra serie di suoni che non indicavano nulla di particolare, ma trasmettevano un desiderio di amicizia. "Non siamo una minaccia" dicevano al leone. "Siamo come te, anche se abbiamo un aspetto e un odore diversi."

Il leone era incuriosito, e rispose con una serie di suoni bassi, che venivano dalla profondità della gola. Pen cercò in fretta di tradurre quei suoni in parole. Il leone voleva essere sicuro che Pen e i suoi compagni intendevano limitarsi a passare di lì per andare in qualche altro luogo e non volevano portargli via il suo territorio. La richiesta conteneva un'inconfondibile minaccia, la ricerca di intenzioni ostili. Pen rispose subito, e fece del suo meglio per spiegare che lui e i suoi compagni volevano raggiungere la loro casa, che non avevano alcun interesse per il territorio del leone.

Agiva d'istinto, quasi senza pensare a ciò che faceva. La sua magia lo guidava, lo portava a dire e fare quello che occorreva per farsi capire dal gigantesco felino. Era stupito della facilità con cui emetteva quei suoni, della sicurezza con cui comunicava con il leone. Il grosso animale pareva davvero che lo ascoltasse.

«Ma riesce davvero a parlare con quella bestia?» sussurrò Tagwen a Khyber.

«Zitto!» gli rispose lei, irritata.

Poi, tutt'a un tratto, il leone si avvicinò a Pen, dondolando qua e là la testa imponente, i grandi occhi che brillavano. Si fermò davanti a lui e allungò il muso per annusargli la faccia e il corpo. Era così grosso che i suoi occhi erano in linea con quelli del ragazzo: l'altezza era uguale, ma sotto ogni altro aspetto l'animale gli era superiore. Pen rimase perfettamente immobile, paralizzato dal timore. Non gli passò neppure per la testa di spostarsi o fuggire. Deglutì e chiuse gli occhi, lasciando che il felino lo esaminasse, e sentì sulla pelle il calore del suo respiro.

Alla fine il leone si allontanò, soddisfatto. Tornò nel punto dove Pen l'aveva visto la prima volta e s'infilò tra gli alberi senza neppure un'occhiata nella loro direzione. Un attimo più tardi era sparito.

Per qualche istante, Pen e i suoi compagni rimasero immobili come statue, pensando che sarebbe tornato. Quando alla fine fu evidente che non l'avrebbe fatto, Pen trasse un profondo respiro e passò lo sguardo da Khyber a Tagwen, la cui espressione era uguale alla sua, un misto di sollievo e di timore. Si ravviò nervosamente i capelli, che finalmente erano un po' cresciuti, e si accorse di essere coperto di sudore.

«Preferirei non dover ripetere questa esperienza» commentò Tagwen, facendo del suo meglio per tenere ferma la voce. «Mai più.»

Khyber guardò nella direzione in cui era sparito il felino. «Anche noi dobbiamo andare da quella parte» osservò.

Pen annuì. «Certo.»

Tagwen li fissò inorridito, poi si stiracchiò, molto lentamente. «Benissimo. Ma adesso riposiamoci un momento.»

E prima che i compagni potessero opporsi, si sedette per terra.

29

Proseguirono per il resto del pomeriggio, lottando contro il fitto sottobosco e un nuovo tratto di palude, con fosse piene di fango e canali, in mezzo alla nebbia e alla penombra attraversate da ombre. La luce durò ancora per tre ore, poi cominciò a diminuire rapidamente. Tuttavia proseguirono con ostinazione, ridotti a mettere un piede davanti all'altro, decisi ad avanzare anche se sarebbe stato così facile fermarsi.

Cominciava a fare buio quando Khyber si accorse che il terreno sotto i suoi piedi era cambiato e l'aria non puzzava più di muffa e di umidità, ma di foglie e d'erba. Si fermò di colpo e Tagwen, che camminava dietro di lei

a capo chino, le andò a sbattere addosso. Pen, che era davanti a loro, sentì le imprecazioni e le scuse e si voltò a controllare cos'era successo.

«Siamo usciti dagli Slag» annunciò Khyber, incredula. «Guardatevi attorno. Siamo fuori.» Insistette perché si fermassero per la notte; era così stanca, nel fisico e nella mente, dopo gli avvenimenti della giornata, e aveva talmente bisogno di sonno che non appena raggiunse un mucchio di erba soffice, in mezzo a un gruppo di querce, si addormentò. L'ultima cosa che vide fu il cielo, per la prima volta sgombro di nebbia e nuvole, limpido e illuminato dalla luna e dalle stelle.

Sognò lo zio, un'ombra che pronunciava parole indistinguibili, da un luogo che lei non riusciva a raggiungere. Per tutto il sogno cercò inutilmente di avvicinarsi a sufficienza per scoprire che cosa diceva. Il mondo del sogno era buio e irregolare, il paesaggio era velato dalla nebbia e cambiava aspetto di continuo. Era popolato di creature cupe che volteggiavano vicino ad Ahren e a lei, ma non si mostravano mai del tutto. Era un luogo che non le piaceva, e quando si svegliò vide con piacere sopra di sé il cielo azzurro e la chiara luce del sole.

Pen era già sveglio ed era tornato con parecchio cibo. A destare la ragazza era stato il fuoco da lui acceso. In qualche modo, era riuscito a catturare un coniglio che ora stava scuoiando. Aveva raccolto molte radici e varie manciate di frutti di bosco. Insieme all'acqua di un vicino ruscello, fu il miglior pasto che Khyber ricordasse da anni e le diede nuove forze.

Ripartirono poco più tardi, in direzione nordest, addentrandosi nella regione collinosa di fronte alle montagne Charnal, decisi a trovare Taupo Rough e il Maturin Kermadec. Nessuno di loro era mai stato in quella parte del mondo o era in grado di fare molto di più che muoversi nella direzione approssimativa della cittadina. Taupo Rough era ai piedi dei monti, a poca distanza dagli Slag, verso nord. I tre viaggiatori potevano solo servirsi della bussola e augurarsi di trovare qualcuno che li aiutasse. I Troll delle Rocce erano un popolo tribale e c'era una certa ostilità tra le varie tribù, ma i Troll non erano in lotta con le altre Razze, perciò non c'era ragione di pensare che costituissero una minaccia per chi viaggiava nella regione. Almeno, Khyber se l'augurava.

La ragazza pensò a quel particolare mentre s'incamminavano, ma non c'era molta scelta e di conseguenza era inutile soffermarsi sulle possibilità negative. Tagwen pareva convinto che qualunque troll da loro incontrato li avrebbe aiutati, una volta udito il nome di Kermadec, e forse era proprio così. Khyber era talmente lieta di avere lasciato gli Slag da essere disposta

a rischiare. Il semplice fatto di non essere più avvolta dall'eterna foschia della palude era per lei un sollievo.

Ma c'era dell'altro, naturalmente. Era il fatto di lasciarsi alle spalle il luogo dove era morto Ahren Elessedil. Era l'impressione che forse, con il tempo e la distanza, avrebbe potuto superare la perdita. Si era convinta a proseguire senza di lui, ma accettare che se ne fosse veramente andato era molto più difficile. La perdita di Ahren aveva lasciato in lei un vuoto enorme. Era sempre stato più di uno zio, per lei, era stato un padre da quando era ancora bambina. Era il suo confidente e il suo migliore amico, il più fedele. Per superare il dolore, si diceva che Ahren era ancora presente sotto forma di spirito e che si sarebbe preso cura di lei in morte come aveva fatto in vita. Era un'illusione, ma le ombre dei morti erano reali e a volte aiutavano i vivi: Khyber aveva bisogno di credere che fosse così, perché era ancora troppo insicura. Non pensava che le sue scarse abilità nella magia dei Druidi sarebbero bastate ad accompagnarli per il resto del viaggio, nonostante le rassicurazioni di Ahren. Dubitava anche della propria capacità di usare le Pietre Magiche. Era riuscita a servirsi della loro magia contro Terek Molt, ma questo era stato facilitato dal sacrificio dello zio. Rabbrividiva ancora al pensiero del potere delle Pietre che la attraversava, immenso e incontrollabile, e non sapeva se sarebbe riuscita a evocarlo di nuovo, anche per difendere se stessa. In realtà, non sapeva cosa fare se era minacciata. E l'incertezza poteva risultare pericolosa quanto la minaccia stessa. Una cosa era mostrare decisione e fiducia a parole, un'altra averle davvero. Avrebbe voluto mettersi alla prova ma non ne aveva il modo, e questa era la radice della sua insicurezza.

Proseguirono per l'intera mattinata e Khyber si sentì via via meglio. Con il trascorrere del tempo e l'aumentare della distanza, la tristezza si attenuò, ma i dubbi rimasero. Comunque, dopo tutto quello che avevano passato, cominciava a sentirsi fatalista.

«L'hai visto?» le chiese Pen, quando si fermarono, verso mezzogiorno, a bere da un ruscello e a mangiare quello che restava del cibo del mattino.

Lei lo fissò senza capire. «Visto chi?»

«Il leone. Ci segue.»

«Il leone di palude?»

Tagwen, che sedeva a breve distanza, si voltò di scatto. Aveva l'aria atterrita.

«Perché fa così? Ci dà la caccia?»

Pen scosse la testa. «Non credo. Ma ci segue. L'ho intravisto varie volte,

in mezzo agli alberi, cerca di nascondersi, ma segue un percorso parallelo al nostro. Penso che sia pura curiosità.»

«Curiosità?» chiese il nano, con la voce incrinata.

«Con quel muso mascherato è inconfondibile» proseguì Pen, senza badare alla sua espressione terrorizzata. Sorrise a Khyber, come un ragazzino che confida un segreto. «Ho deciso di chiamarlo "Bandito". Lo sembra davvero, non ti pare?»

Khyber non sapeva che cosa sembrasse il leone, pensava solo che era grosso e pericoloso. L'idea che li seguisse tra le montagne non le piaceva. Tuttavia, a quanto sapeva, quei felini si tenevano sempre nelle paludi e nelle foreste ed evitavano le alture, perciò si augurava che il loro leone perdesse interesse a mano a mano che fossero saliti.

Proseguirono per il resto del giorno, in mezzo a collinette, macchie di alberi e ruscelli che in fondo agli avvallamenti davano origine a laghetti nei quali si riflettevano, come su specchi, il cielo e la luce del sole. Le ore si consumarono, e anche se i tre compagni coprirono una buona distanza, non incontrarono nessuno degli abitanti della regione. Cominciò a scendere l'oscurità e le ombre degli alberi si allungarono, ma non videro Troll. «Quel leone è ancora qui?» chiese Khyber, a un certo punto.

«Oh, certo» rispose subito il ragazzo. «Ci sta ancora osservando, un po' come un cane randagio. Vuoi che lo chiami?»

Si accamparono al riparo di un monticello coperto di alberi, in una pineta accanto a un torrente che scendeva tumultuoso tra le rocce. Dietro di loro, il territorio che avevano attraversato si allontanava delicatamente in mezzo a boschi e pascoli fino a sparire nelle ombre della sera. Pen cercò di catturare qualche animale, ma non ci riuscì, perciò rimasero a digiuno. Si dissetarono con l'acqua del ruscello e masticarono dei pezzetti di corteccia di un piccolo fico.

«Non preoccupatevi» disse il giovane per rassicurare i compagni. «Appena sorgerà il sole andrò a caccia, e vedrete che prenderò qualcosa.»

Appoggiarono la schiena alle rocce per osservare le stelle, mentre il silenzio lasciava il posto ai richiami della notte. Nessuno parlava. Khyber sentiva in sé un vuoto che dall'oscurità della notte le entrava nel cuore. Non sapeva definirne la causa, ma c'era. Dopo qualche istante, si alzò e si allontanò in mezzo agli alberi: preferiva essere sola, nel caso avesse voglia di piangere. Provava una tristezza intollerabile: un sentimento che si era sviluppato pian piano, in modo insidioso, come per ricordarle che la loro situazione era disperata. Per quanto si ripetesse che tutto sarebbe andato

nel migliore dei modi, non riusciva a crederci. Si sentiva abbandonata e senza speranze. Anche se avessero continuato a lottare, pensava, alla fine sarebbero stati sconfitti.

Incapace di trattenersi, scoppiò in lacrime, dicendosi che non sarebbe mai dovuta partire per quel viaggio. Non avrebbe dovuto andarsene di casa. Tutto ciò che era successo era dipeso da lei, che si era voluta mettere alla ricerca di uno stupido albero che Pen affermava di dover trovare: ma Pen poteva essersi sognato tutto. Lo zio Ahren era morto a causa della sua ostinazione e del suo desiderio di sfuggire alla vita preparata per lei. Ebbene, l'aveva fatto, ormai era sfuggita. Non poteva più tornare a casa, dopo avere rubato le Pietre Magiche e causato la morte dello zio. La colpa le gravava sulle spalle come una macina da mulino, e non poteva liberarsene. Oh, come odiava se stessa!

Mentre si accusava in questo modo, all'improvviso ebbe l'impressione che qualcuno la osservasse.

Un uomo o un animale.

Quando girò la testa, scorse nel buio due grandi occhi gialli. Era il leone.

«Va' via!» gli gridò furibonda, senza riflettere.

Gli occhi non si mossero. Khyber li guardò con ira: detestava che il leone la osservasse, che l'avesse vista piangere, sorpresa in un momento di disperazione. Al di là di ogni buonsenso, provò un grande imbarazzo. Era solo un animale, ma era stato testimone di un comportamento che adesso riteneva sciocco. Respirò a fondo più volte per calmarsi e appoggiò la schiena a un albero. Il leone non si sarebbe mosso finché non avesse avuto voglia di farlo, ed era inutile insultarlo. Ancora una volta, si chiese perché li seguisse. Per curiosità, aveva detto Pen, e forse era proprio così. Gli mandò un bacio, gli sussurrò alcune parole di benvenuto e lo salutò con la mano. Il leone continuò a guardarla, senza muoversi e senza battere ciglio.

Poi, da un momento all'altro, sparì. Come un filo di fumo portato via dal vento, scomparve senza lasciare tracce. Khyber attese qualche istante per esserne certa, poi si alzò e tornò nel punto dove aveva lasciato Pen e Tagwen, che si erano già addormentati. A quanto pareva, il primo turno di guardia spettava a lei. Meglio così, dato che non si sentiva affatto stanca. Si sedette accanto a loro e si prese le ginocchia tra le braccia. Su quelle colline, la notte faceva freddo, molto più che in pianura. Rimpianse di non avere una coperta. Forse avrebbero trovato qualcosa l'indomani. Ormai dovevano essere arrivati nella parte abitata di quei monti.

Con il mento appoggiato alle ginocchia, continuò ad ascoltare il suono

del respiro dei compagni e a fissare la notte.

Contava di svegliare uno dei compagni per farsi dare il cambio, ma verso mezzanotte s'addormentò senza averlo fatto. Poco dopo fu svegliata dall'impressione che fosse successo qualcosa: una sensazione inquietante e improvvisa. Non era il silenzio o il rumore delle foglie, che frusciavano come pergamena secca. Ad attirare la sua attenzione, quando aprì gli occhi e sollevò la testa, fu un'ombra scura che scivolava sulla foresta davanti a lei. Per un momento pensò che fosse qualche animale e balzò in piedi indietreggiando istintivamente. Poi vide che la forma era piatta e irregolare, e comprese che era l'ombra di qualcosa che volava sopra di loro.

Quando alzò gli occhi, scorse la *Skatelow*.

A tutta prima non riuscì a crederci, pensò di sbagliarsi, che gli occhi la ingannassero. Non era possibile che la *Skatelow* fosse lì, centinaia di miglia a est della sua destinazione. Ma la forma era così caratteristica che dovette accettare la realtà. Doveva averli seguiti per qualche ragione: infatti, si disse, la nave non aveva altro motivo per trovarsi da quelle parti.

Soprattutto se si teneva presente il fatto che si dirigeva verso di loro.

Ma nella nave c'era qualcosa di strano, di diverso dal solito e vagamente inquietante. Aveva solo la vela di maestra, che si agitava all'aria, ma dal ponte all'albero era tesa una quantità di cime che in precedenza non c'erano e facevano pensare a una ragnatela.

Khyber continuò a fissare a bocca aperta la *Skatelow*. Forse perché non era ancora del tutto sveglia, non riusciva a mettere a fuoco ciò che vedeva.

La *Skatelow* passò sopra di lei e dopo avere percorso una breve distanza e raggiunto la parete rocciosa, a est della loro posizione, tornò indietro e passò una seconda volta sulla valle, ora più lentamente, come se cercasse qualcosa.

Poi, all'improvviso, si abbassò di quota e scese fin quasi a sfiorare il prato in fondo alla valle, al di là del bosco in cui si erano riparati Khyber e i suoi compagni. Quando la nave la sorvolò, la ragazza notò un particolare che le era sfuggito. All'albero maestro erano legate tre cime, tenute tese dai corpi che vi erano legati.

«Pen!» sussurrò, chinandosi in fretta a svegliare il giovane, elettrizzata dallo stupore e dalla paura.

Penderrin Ohmsford si rizzò di scatto a sedere e girò lo sguardo in tutte le direzioni. «Che succede?» mormorò.

In silenzio, Khyber tese la mano per aiutarlo ad alzarsi in piedi e gli in-

dicò la nave, senza destare Tagwen. Insieme, i due giovani osservarono la *Skatelow* scendere sul prato: una nave fantasma, scura e scheletrica, stagliata sullo sfondo del cielo illuminato dalla luna, con tre cadaveri che dondolavano come zucche appese a viticci. La luce delle stelle illuminava i corpi a sufficienza perché Khyber riuscisse a identificare Gar Hatch e i suoi due compagni: il volto era privo di espressione, la bocca aperta, gli occhi sbarrati e fissi. Avevano un aspetto rinsecchito, come se dal loro corpo fosse stato risucchiato ogni liquido e fossero rimaste solo la pelle e le ossa.

«Che è successo?» sussurrò Pen.

Poi le strinse un braccio e indicò un punto sulla nave. La vide subito anche lei. Cinnaminson era nella cabina del pilota: una figura fragile e sottile sullo sfondo del cielo, la testa sollevata nel vento, la veste che le batteva contro il corpo, le braccia che pendevano inerti ai suoi fianchi. Al collo aveva una catena, assicurata alla ringhiera della cabina.

Khyber esaminò da cima a fondo il ponte, ma non si vedeva nessun altro. Nessuno che regolasse le vele, nessun marinaio: solo i tre morti e la ragazza incatenata.

Poi vide qualcosa muoversi sullo sfondo della vela gonfiata dal vento, in cima alle sartie, un'ombra scura, illuminata da un raggio di luna. L'ombra scivolava lungo le cime come un ragno sulla tela, gli arti che si allargavano e si ripiegavano mentre saltava da una cima all'altra. Di quell'essere non si vedeva nient'altro, il corpo era coperto da un mantello e la testa dal cappuccio, che celava i lineamenti. Rimase visibile per un solo istante, poi sparì dietro la vela.

Khyber rimase senza fiato. Era la creatura che aveva cercato di uccidere Pen.

Sentì un brivido lungo la schiena quando Cinnaminson voltò la testa nella loro direzione: pareva che li vedesse chiaramente come loro vedevano lei. In quell'istante i suoi lineamenti furono illuminati in pieno e la sua espressione di sofferenza e orrore raggelò Khyber. Poi Cinnaminson girò il viso e indicò il nord. La creatura appesa all'albero della nave corse velocissima tra il sartiame per cambiare la direzione della vela, la tensione dei tubi radianti e di conseguenza la direzione della nave. La *Skatelow* tornò a sollevarsi e puntò a nord, nella direzione indicata da Cinnaminson. La creatura a quattro zampe sfrecciò di nuovo lungo le sartie, ben visibile sullo sfondo lunare, poi si aggrappò all'albero, come una grande lucertola abbarbicata a un palo.

Qualche istante più tardi, la nave volante scompariva dietro l'altura e il cielo ritornava vuoto.

Khyber riprese a respirare normalmente e scambiò un'occhiata con Pen. Poi trasalì spaventata quando Tagwen si alzò di scatto accanto a lei, strofinandosi gli occhi gonfi di sonno.

«Cos'è successo?» chiese il nano.

«Non farlo mai più!» lo rimproverò con ira la ragazza. Le tremavano ancora le mani.

Riferirono al nano quello che avevano visto e gli indicarono il cielo ormai vuoto, in direzione del nord. Sul viso rugoso del nano comparve un'espressione incredula; scosse la testa e batté le palpebre per liberarsi del tutto dal sonno. «Ne siete certi?» chiese. «Non ve lo siete sognato? Non era un gioco di ombre e luci creato dalle nuvole?»

«Quell'essere ci sta cercando» rispose Pen, sgomento. «Ha ucciso Gar Hatch e i suoi cugini Corsari e adesso si serve di Cinnaminson per darci la caccia.»

«Ma come ha fatto a salire sulla *Skatelow*?»

Nessuno aveva la risposta. Khyber continuò a fissare il cielo vuoto e cercò di riflettere su quel particolare. Doveva esserci un collegamento tra quella creatura e i Druidi, e doveva essere salita a bordo quando la *Galaphile* aveva fermato la nave corsara. Di conseguenza, Terek Molt aveva mentito quando aveva detto di avere lasciato la *Skatelow* libera di proseguire per la sua strada. Ma perché? E perché far salire quella creatura a bordo della *Skatelow*, se il druido intendeva già dare la caccia a Penderrin con la *Galaphile*?

Quale che fosse la risposta, qualcuno stava sprecando molte energie nel tentativo di impedire al ragazzo di andare a cercare la zia. Perciò qualcuno pensava che la ricerca avesse ottime possibilità di successo, anche se il ragazzo stesso dubitava delle proprie capacità. Era una conclusione interessate e le concedeva nuove speranze.

Pen la guardava. «Pensi che si possano usare le Pietre Magiche contro la creatura che tiene prigioniera Cinnaminson?» chiese.

Lei lo guardò con espressione dubbiosa. «Non sappiamo neppure cos'è, Pen. Potrebbe essere umano, e allora le Pietre sarebbero inutili.»

«Non ha l'aspetto umano.»

«Qualunque cosa sia, non dobbiamo combatterlo senza necessità.» Indicò le montagne. «Andiamo via. Possiamo fermarci a mangiare quando farà

giorno. Non voglio correre il rischio che torni indietro.»

Ma Pen non intendeva cedere. Serrò le labbra. «Non hai visto come ci ha guardati Cinnaminson?»

Khyber ebbe un attimo di esitazione. «Che intendi dire?»

«Ci ha visti. Sapeva che eravamo qui. Eppure ha diretto la nave dall'altra parte.» La sua voce s'incrinò. «È costretta a cercarci, Khyber. Forse la sua vita dipende dal fatto di trovarci. Eppure ha portato via la nave. Ci ha salvati.»

Tagwen scosse la testa. «Non puoi esserne sicuro, giovane Pen. Potresti esserti sbagliato.»

Il ragazzo guardò Khyber per avere appoggio. Nel capire ciò che Pen le chiedeva, lei sentì un nodo allo stomaco. Non poteva accondiscendere alla sua richiesta, anche a costo di mentirgli. Ma non ci riuscì. Sarebbe stato da codardi. Al posto suo, Ahren non avrebbe mentito, avrebbe detto la verità.

«Non possiamo farlo» rispose infine.

«Dobbiamo!» ribatté Pen, indignato. «Ci ha salvati! E adesso noi dobbiamo salvare lei!»

«Di chi parlate?» chiese Tagwen. «Salvare chi?»

«Non possiamo occuparci di lei» insistette Khyber. «Dobbiamo occuparci di tua zia, l'Ard Rhys.»

«Dobbiamo occuparci di chiunque abbia bisogno di noi! Che ti prende?»

Si fissarono senza parlare. Anche Tagwen taceva e si limitava a passare lo sguardo dall'uno all'altra.

«Non abbiamo modo di salvarla» disse infine Khyber. «Non sappiamo nulla di quella creatura, non sappiamo come fare per sopraffarla. Se ci sbagliassimo, ci ucciderebbe tutti.»

Pen si voltò a guardare verso nord. «Io vado, con voi o senza di voi. Non intendo lasciarla. Una volta che questa missione sarà finita, io dovrò vivere con la mia coscienza. E non potrò farlo se permetterò che le accada qualcosa che posso evitare.» Rivolse a Khyber un'occhiata che era quasi di supplica. «Non è lei il nostro nemico, Khyber.»

«Lo so.»

«Allora, aiutami.»

Lei lo guardò senza rispondere.

«Khyber, ti supplico.»

Non l'aveva chiesto a Tagwen, l'aveva chiesto a lei. Con Ahren Elessedil morto, era diventata il loro capo, anche se non ufficialmente. Era lei ad avere le Pietre Magiche e la magia. Khyber pensò alle decisioni che aveva

preso durante il viaggio e a come molte di esse fossero risultate sbagliate. Se non avesse compiuto adesso la scelta giusta, l'intero gruppo avrebbe potuto perdere la vita. Pen si lasciava guidare dal cuore, lei doveva usare la testa.

Si chiese cos'avrebbe fatto Ahren, ma non riuscì ad avere una risposta. Ahren avrebbe trovato subito la soluzione. Per lei le cose erano diverse.

Guardò gli alberi, guardò la notte, guardò le ombre e l'oscurità, ma non trovò la risposta.

30

Quando Grianne Ohmsford raggiunse il bordo della Valle d'Argilla, o meglio, della sua versione nel Divieto, non trovò Weka Dart. Era fuggito per paura, si disse, troppo terrorizzato per rimanere quando era comparso il Signore degli Inganni. In ogni caso, però, perse qualche istante a cercarlo, pensando che poteva essersi acquattato in mezzo alle rocce, con la faccia affilata nascosta tra le mani. Ma non c'era segno di lui.

Tornerà, si disse. Qualunque cosa fosse successa, l'ometto sarebbe tornato.

Poi si chiese perché ne fosse tanto certa e giunse, con una certa riluttanza, alla conclusione che in un certo modo averlo con sé le dava conforto. In un mondo migliore, come quello da cui veniva, non l'avrebbe tollerato neppure per un momento. Lì, invece, doveva accettare gli amici che trovava.

Si avviò per il sentiero che portava ai piedi del monte. La valle era avvolta in uno strano silenzio, ora che erano sparite le ombre che l'avevano tormentata nel salire. Erano state risucchiate nel mondo infero insieme con il Signore degli Inganni, ma il loro ricordo la assillava ancora, le pareva di sentire i loro sussurri in fondo alla mente, e le loro dita gelide passarle sulla pelle.

Il sole cominciava ad alzarsi e dava all'orizzonte il colore della cenere, a mano a mano che la notte si allontanava e sorgeva un altro giorno di nuvole basse e di cielo minaccioso. Un'altra giornata triste e incolore. Il suo spirito, già abbattuto, si depresse ancora di più, a quella idea. Voleva andarsene da quel luogo squallido, da quel mondo brutale e disperato. Ripensò alle parole dell'ombra di Brona: stava arrivando un ragazzo. Per quanto si ripetesse la frase, non riuscì a capirne il significato. Che ragazzo? E per prima cosa, perché un ragazzo? Non aveva senso, a meno che non fosse

una sorta di enigma da risolvere per trovare la risposta cercata. Le ombre erano famose per la loro abitudine di parlare per indovinelli, di dire le cose a metà. Forse era così.

Si fermò per un momento e chiuse gli occhi perché si sentiva girare la testa. L'incontro con il Signore degli Inganni l'aveva esaurita nella mente e nel corpo. Le dolevano non soltanto i muscoli e le articolazioni, ma anche il cuore. La sola presenza dell'ombra era stata sufficiente a procurarle quel malessere. Il suo veleno aveva permeato l'aria che respirava e il terreno su cui camminava. Aveva avvelenato l'intera valle, anche se non se n'era resa conto fino a quel momento. Il male l'aveva infettata: il male nella sua forma più cruda e letale. E per quanto lei si fosse opposta all'offerta di seguirlo, il Signore degli Inganni era riuscito a contagiarla. Non si trattava di un veleno mortale, si disse, però avrebbe impiegato molto tempo a liberarsi di quei pensieri malsani.

Lo stordimento passò e Grianne proseguì. "Un ragazzo" continuava a ripetersi. E lei doveva attendere il suo arrivo, perché dall'interno del Divieto non si poteva fare nulla, non c'era nulla che potesse liberarla. Lei però non ne era convinta. C'era sempre qualche modo per cavarsela in qualsiasi situazione. C'era sempre più di una strada per entrare o uscire da un luogo, perfino da quello. Bastava trovarli. Ma anche mentre pensava questo, dubitava che fosse vero. Nessuno era mai uscito dal Divieto, in migliaia di anni. E nessuno aveva mai trovato il modo di entrare, una volta innalzato il muro di magia. Era una prigione che non lasciava vie di fuga.

Quando arrivò ai piedi del monte era giorno pieno: su tutto regnava la solita luce grigia e fuligginosa e le nubi basse e scure parevano minacciare pioggia da un momento all'altro. Weka Dart sedeva su una roccia, accanto al sentiero, col mento appoggiato alle mani e lo sguardo perso verso sud e le pianure, ma nel sentire che si avvicinava balzò subito in piedi.

«Temevo di non rivederti, straken» disse, senza preoccuparsi di nascondere il sollievo. «Quell'ombra, così terribile, così minacciosa! Non voleva portarti via?»

Grianne scosse la testa. «No, e neanche te. Non c'era bisogno di scappare.»

All'ometto si rizzò il pelo per l'indignazione. «Non sono scappato! Ho preferito scendere ad aspettarti qui!» Poi aggrottò la fronte come ogni volta che si preparava a mentire. «Ho visto che non volevi essere disturbata durante la tua evocazione, perciò sono sceso qui a fare la guardia contro... be', contro qualsiasi intruso.» Sbuffò. «Ed è stato utile, vero? L'hai visto

anche tu: nessuno è venuto a disturbarti!»

Grianne per poco non scoppiò a ridere. Il piccolo Ulk Bog era incapace di dire la verità, ma la cosa non riusciva più a irritarla. Era la sua natura, ed era inutile sperare in qualcosa di diverso. L'onestà non era una caratteristica che ci si poteva aspettare da Weka Dart.

«Se avessi pensato che ti occorreva protezione da quell'ombra, se non sapessi che sei una straken con grandi poteri ed esperienza, sarei rimasto a proteggerti!» continuò in fretta, incapace di fermarsi. «Ma quando ho visto che non c'era motivo di preoccuparsi, sono sceso qui, dove potevo essere più utile. Raccontami. Che ombra era, quella che hai evocato?»

Grianne sospirò. «Uno stregone dall'immenso potere.»

«Ma il suo potere non poteva essere superiore al tuo, altrimenti non avresti osato evocarlo. Che ti ha detto?»

Grianne si sedette accanto a lui. «Mi ha detto che devo tornare nel luogo dove mi hai trovata.»

Di colpo, il comportamento dell'Ulk Bog cambiò. «No, no!» protestò subito. «Non devi tornare laggiù!»

Lei lo fissò stupita. La paura si rispecchiava nei suoi lineamenti e si rivelava nel modo in cui aggrottava la fronte e serrava le labbra.

Poi l'ometto si accorse di avere esagerato. «Voglio dire che sei riuscita a sfuggire per un pelo a un dracha. Perché rischiare un altro scontro? Pensavo che volessimo andare a... pensavo che...» S'interruppe, poi chiese: «Cos'abbiamo deciso, esattamente? Perché siamo venuti qui? Non me l'hai mai detto».

Grianne annuì, divertita dalla sua confusione ma anche preoccupata dalla sua angoscia. «Siamo venuti qui perché dovevo parlare con un'ombra, Weka Dart. Non ho potuto scegliere l'ombra con cui parlare.»

L'Ulk Bog annuì subito. «Ma hai parlato con un'ombra. Cosa le hai chiesto? Perché ti ha detto di tornare nel punto da dove sei partita? Che ragione aveva? Forse cerca di ingannarti, di farti del male!»

Lei rifletté per qualche istante, prima di rispondere: «Non credo che voglia farmi del male. Almeno, non nel modo da te suggerito. Gli ho chiesto come potevo tornare a casa».

Weka Dart si alzò di scatto e si portò davanti a lei. «Ma da là non puoi trovare la strada di casa! Quando ti ho trovata, ti eri già perduta! E poi quel posto è troppo pericoloso! Ci sono draghi dappertutto, e alcuni sono molto peggiori del dracha che hai incontrato!» Saltellava per l'agitazione, le mani strette a pugno. «Perché devi andare là per tornare a casa? Non puoi tor-

narci da un altro punto?»

Lei scosse la testa e lo guardò con attenzione. «No, non posso. Ma perché sei così sconvolto? Hai paura? Se è così, non venire. Posso trovare la strada da sola. Va' a ovest, dove eri diretto quando mi hai incontrato.»

«Io non voglio andare a ovest!» gridò l'ometto. «Io voglio stare con te!»

«Allora, se vuoi stare con me, devi tornare nel luogo dove mi hai trovata. Che ti succede? Hai paura che non riesca a proteggerti da quelli che ti danno la caccia? È così?»

L'Ulk Bog fece per lanciarsi su di lei, ma si fermò in tempo, le voltò la schiena e prese a battere i piedi in terra con forza tale che lei pensò che rischiava di spezzarsi qualche osso. «Non mi hai sentito?» le gridò. «Non mi credi? Non puoi tornare laggiù!»

Lei si alzò, pronta ad affrontare un altro attacco. «Vieni con me o no? Decidi.»

Weka Dart soffiò contro di lei come un serpente, la faccia contorta in una maschera grottesca, e piegò le dita come artigli. Grianne era così stupita dalla trasformazione che per un momento si chiese se non fosse il caso di ricorrere alla magia per immobilizzarlo, prima che perdesse il controllo. Ma anche ora l'ometto riuscì a riprendere la padronanza di se stesso. Si bloccò all'improvviso, come se fosse stato pietrificato in una posa curiosamente aggressiva. Respirò a fondo, staccò gli occhi da lei e guardò la valle che si stendeva davanti a loro.

«Fa' quello che ti pare, Grianne dal cuore sciocco» disse a bassa voce. «Va' incontro al destino che ti aspetta. Io non mi lascerò prendere nella rete. No, non vengo con te.»

Senza altre parole, si allontanò a grandi passi. Non correva più a zigzag come aveva fatto fino allora, ma camminava in linea retta e in direzione del Pashanon, a sud. Grianne lo guardò sorpresa, ancora incapace di credere che rinunciasse così facilmente, convinta che dopo avere fatto un po' di strada avrebbe riflettuto e sarebbe tornato indietro.

Ma l'Ulk Bog non si voltò e non tornò indietro. Continuò a camminare, e lei lo guardò finché non scomparve alla vista.

Trovò un ruscello cui dissetarsi, poi tornò indietro, lungo il percorso che aveva seguito all'andata. Era ancora esausta dopo l'incontro con l'ombra di Brona, ma per dormire aspettava di trovarsi in qualche zona più protetta. Aveva anche fame, ma come al solito non si vedeva niente di commestibile. Una volta raggiunta la foresta avrebbe trovato qualche radice, si disse,

ma non ne era certa. A malincuore, ammise che Weka Dart avrebbe risolto il problema, ma probabilmente i lati negativi dell'Ulk Bog superavano quelli positivi, come compagno di viaggio. Comunque, non era tutta colpa sua. Non capiva cosa intendeva fare Grianne e questo lo frustrava. Meglio che se ne fosse andato, anche se lei adesso aveva fame.

Non comprendeva però il suo drastico rifiuto di tornare nel luogo dove l'aveva trovata. Era stato irremovibile nell'evitare quel luogo e il motivo non poteva essere semplicemente legato al timore di incappare nei membri della sua tribù che aveva offeso. C'era qualche altro motivo, ma l'Ulk Bog l'aveva tenuto per sé. Volendo, Grianne avrebbe potuto servirsi della magia per farlo parlare, ma non voleva più usare le sue doti al solo scopo di soddisfare la curiosità. Quel modo di fare apparteneva alla Strega di Ilse, e lei non voleva farla riaffiorare dal passato.

Il viaggio, anche se il terreno era aperto e privo di ostacoli, finì presto per stancarla, e verso mezzogiorno trovava difficile concentrarsi. L'opprimente grigiore la rattristava e trovare il sole in mezzo alla spessa coltre di nubi richiedeva un notevole sforzo. A volte non riusciva a capire dove fosse, altre volte aveva l'impressione che il sole non esistesse più.

Quella sorta di prigione cominciava a incidere sul suo carattere, consumando via via la sua sicurezza e la sua determinazione. L'erosione avveniva un po' alla volta, ma l'effetto era ormai sensibile. La prospettiva della salvezza le pareva remota e non riusciva a darle coraggio. Sembrava affidarsi troppo al caso e agli altri, e lei non s'era mai fidata di nessuno dei due.

Si stava avvicinando alla regione collinosa dove avevano incontrato le furie due giorni prima. Adesso decise di dirigersi a nord per aggirare la zona. Il ricordo della morte dell'orco era ancora troppo vivido, e pensò che tenendosi vicino alle montagne sarebbe potuta sfuggire più facilmente a quelle predatrici. Non conosceva abbastanza le furie per sapere come evitarle, ma di sicuro rimanere su un terreno aperto non era una buona idea. Meglio un luogo che offrisse qualche nascondiglio, all'occorrenza.

La scelta portò dei vantaggi insperati. Trovò acqua corrente e uno strano albero con frutti gialli e arancione leggermente amari ma commestibili. Mangiò alcuni di quei frutti, seduta sulla riva del ruscello, all'ombra dell'albero. Dopo mangiato venne presa dalla sonnolenza, ma l'attribuì alla stanchezza. L'indomani mattina si sarebbe sentita meglio. Se non altro, era ancora viva.

Chissà se qualcuno dei suo amici, nel suo mondo, sperava che lo fosse?

O erano convinti che fosse già morta?

Cercò di immaginare cos'era successo quando avevano scoperto la sua scomparsa. Tagwen e Kermadec dovevano essere quasi impazziti, ma non avevano potuto fare nulla. Nessuno poteva fare nulla, neppure i Druidi, e solo pochissimi di loro sapevano cos'era realmente accaduto, solo quelli che avevano orchestrato il suo esilio. Ma erano consapevoli di quello che avevano fatto? Solo in parte, probabilmente. L'ombra del Signore degli Inganni li aveva definiti "pedine". Colei che li controllava tutti era la creatura del Divieto.

Era una creatura di immenso potere e di grande astuzia, un nemico forse ancora più pericoloso del Morgawr. Aveva trovato il modo di superare la barriera del Divieto e di convertire alla sua causa almeno uno dei Druidi. Aveva poi ingannato quel druido in modo da permettere lo scambio tra l'Ard Rhys e un mostro. Ed era possibile che lei stessa avesse aiutato quella creatura. Forse il suo viaggio nel Regno del Teschio in compagnia di Kermadec era stato indotto da quella creatura per entrare in contatto con lei. E forse era stata attirata laggiù proprio a tale scopo. Ricordava l'aspetto malevolo della creatura, quando si era mostrata, sentiva ancora il male che la permeava. Non aveva difficoltà a credere che le fosse bastato quel breve incontro per impadronirsi di una parte di lei.

Cosa intendeva fare nelle Quattro Terre, adesso che era uscita dal Divieto dopo migliaia di anni? L'essere riuscita a fuggire non le bastava di sicuro, voleva qualcosa di più.

Prima di rimettersi in cammino, Grianne usò la magia per controllare l'area che le stava attorno. Una precauzione, niente di più. Per tutto il giorno non aveva visto alcun movimento, neppure in cielo. Come se fosse sola al mondo, e il pensiero era assai deprimente, perché a tutti gli effetti era proprio così. Non faceva differenza chi o che cosa avrebbe incontrato: il meglio in cui sperare era un altro Weka Dart. Chiunque fosse stato chiuso nel Divieto era un nemico potenziale, e questa situazione non sarebbe cambiata.

Proseguì senza incidenti per il resto del pomeriggio e ritrovò un po' di ottimismo. Forse avrebbe trovato il modo di salvarsi, nonostante i suoi dubbi. Forse qualcuno stava davvero venendo a salvarla.

Era ormai il tramonto quando udì uno strano cinguettio metallico che sembrava di un uccello. Il suono la sorprese a tal punto da farla fermare per tendere l'orecchio finché non lo udì di nuovo, poi, incuriosita, si diresse verso il punto da cui veniva. Era arrivata a un boschetto di alberi dai

rami lunghi e spioventi e dai tronchi coperti di muschio, quando udì una terza volta il cinguettio e scorse nella penombra un lampo di un vivace colore rosso. Il colore malaticcio dei tronchi non le piaceva, né il modo in cui il muschio li copriva come un sudario, ma il cinguettio e il lampo rosso erano troppo affascinanti perché li potesse ignorare.

Entrò con cautela nel boschetto e subito scorse l'uccello, una macchia di colore rosso vivo in mezzo al grigiore. Che ci faceva lì? Era piccolo, non poteva essere pericoloso, ma Grianne sapeva di non potersi fidare. Si avvicinò e controllò con la magia la presenza di pericoli nascosti. L'uccello cantò di nuovo, una nota acuta e netta, talmente pura e sincera da farle salire le lacrime agli occhi.

Era giunta sotto l'animaletto e stava scrutando in mezzo ai rami quando il terreno sotto i suoi piedi balzò improvvisamente verso l'alto, una rete le serrò strette braccia e gambe e la sollevò come un fagotto. Cercò di liberarsi tirando la rete, gridò per la collera e la frustrazione. Ma quasi nello stesso istante un fumo denso le entrò nel naso e nella bocca, facendole perdere i sensi.

Il suo ultimo pensiero fu che era stata una perfetta imbecille.

Riprese i sensi in un veicolo che viaggiava dondolando e sobbalzando. Ogni movimento tendeva le catene che le legavano braccia e gambe a pareti di legno e sbarre di ferro. Le catene le permettevano a malapena di muoversi, ma non di girarsi e neppure di spostare liberamente le braccia. Era distesa su un letto di paglia, dentro una gabbia di legno montata su ruote, tirata da due grossi animali che assomigliavano a tori ma non lo erano. Davanti a lei c'era un'altra gabbia e dietro una terza. Forse ce n'erano altre, ma non riusciva a vederle. Le dolevano le braccia e la testa. Quando cercò di muovere la bocca, si accorse di essere imbavagliata.

Chiuse gli occhi e raccolse le sue forze. Le occorse un momento per ricordare cosa le era successo. Prima il canto dell'uccello. Poi l'uccello stesso. Un'esca, capì ora, un'esca astuta e seducente. Si era lasciata catturare con uno dei più antichi trucchi del mondo. La sua magia non era riuscita a scoprire l'insidia. Questo era strano, ma non impossibile. L'insidia era sofisticata. Chiunque l'aveva allestita si era preoccupato di nasconderla bene: forse il cacciatore si aspettava che la preda conoscesse la magia, e questo faceva pensare che il cacciatore cercasse qualcuno come lei.

Riaprì gli occhi e si guardò attorno. Il paesaggio era grigio e l'aria puzzava di legna marcia. Attraverso le sbarre, vide un gruppo di forme simili a

lupi, grosse bestie silenziose dal pelo folto. Quando uno di essi si accorse di essere guardato, si gettò contro di lei e la minacciò mostrando le zanne e ringhiando furiosamente.

Grianne rabbrividì. Non aveva armi o magia con cui proteggersi o liberarsi. Doveva aspettare il momento favorevole. Finché non le avessero tolto il bavaglio, sarebbe stata alla mercé di chi l'aveva catturata. Poi la situazione sarebbe cambiata.

Una creatura alta e ossuta che indossava calzoni e tunica di cuoio comparve d'un tratto accanto alla gabbia e guardò dentro. Aveva la testa a pera e un ciuffo di capelli sul cocuzzolo, faccia lunga e affilata come il disegno di uno gnomo ragno fatto da un bambino. L'uomo disse alcune frasi in un dialetto che ricordava quello di Weka Dart, ma Grianne non comprese. Lo fissò scuotendo la testa e la creatura si allontanò.

Grianne si guardò attorno e cercò di orientarsi. Con disperazione vide la Catena del Drago allontanarsi nella foschia dietro di lei. La portavano a sud, lontano dalla sua meta.

E lontano dal misterioso ragazzo che stava venendo a salvarla.

FINE